平成5年6月2日第三種郵便物認可　1994年9月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第9号通巻23号
林原めぐみ in エンジェルボイス
電撃PCエンジン
1994 9月号
特別定価680YEN
電撃だけの独占情報
女神天国
聖夜物語
徹底データ攻略
誕生～Debut
竹井正樹氏描き下ろしポスター付き
ナグザット超新作特報:麻雀ソード
美少女戦士セーラームーン／ドラゴンボールZ／
スーパーリアル麻雀PII・IIIカスタム／ゲッツェンディーナー／
銀河お嬢さま伝説ユナ2／プリンセスメーカー
独走緊急レポート
ここまできている!
PC-FXソフト最前線
©1994 TONG KING SHOW

Human Hudson

NEO NECTARIS

ネオ・ネクタリス

最後の戦いの舞台は、太陽系第4惑星〃火星〃だった……

武装蜂起の準備を
進めていたのだ。
プロジェクトネームは、
「ネオ・ネクタリス」――。
情報をつかんだ連合軍は、
再び月面へと
特殊部隊を送り込むが…。
そこは謎の新兵器
「バイオ兵器」を開発する
時間稼ぎのために用意された
舞台に過ぎなかったのだ!
今、命運はあなたの手に…。

7月29日発売

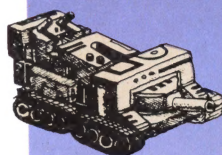
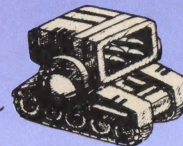
希望小売価格6,800円(税別)

本　　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

SUPER CD-ROM² SYSTEM

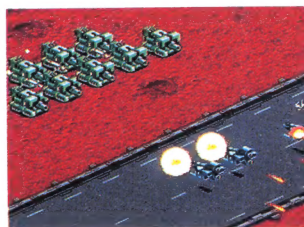
伝説のバトルシミュレーションがネオになってよみがえった！

8種の新型ユニットと11種のパワーアップユニットが登場

ネオ・ネクタリスにまったく新たに加わった新型ユニットは8種類。お馴染みユニットも、11種類が、攻撃力や移動力などの性能を中心にパワーアップした。その戦闘シーンもサイドビューからクウォータービューへの進化、さらに、戦車のキャタピラ音、戦闘機のジェット音などの再現により、グッと臨場感が増した。もちろん、BGMは、迫力タップリのフル・オーケストラだ。

驚異の形態変化でどんどん強くなるガイチ軍の"バイオ兵器"

自らその機能と形態を変化させる驚異の新ユニット「バイオ兵器」が新登場！　先進のユニットであるだけに、緻密な作戦の下に攻略しない限り、打ち勝つことは難しいだろう。しかも、この「バイオ兵器」は、ガイチ軍の工場などを占拠することで、奪うこともできる。シミュレーション要素に、この"バイオ"が加わったことで、よりいっそう深い思考力が必要となるのだ。

MAPは月12面、火星12面に加え、注目の裏面MAP、対戦MAPも完備！

戦いの舞台は、月から火星へ――。環境はよりいっそう過酷さを増し、様々な地形効果を生み出す。もちろん、この効果を、有利とするか不利とするかは、プレイヤー次第。なにしろ、月12面、火星12面の全24面というビッグなボリュウムに加え、注目の裏面マップまで搭載、すべて合わせると100通りを越す作戦を楽しめるのだから…。また、プレイヤー対コンピュータの対戦だけでなく、連合軍とガイチ軍に分かれての2人プレイもOK。2人プレイ専用のマップも用意されているから、友達と存分に知力をぶつけ合うことだってできる。そして、さらにはボーナストラックに旧ネクタリスをなんと丸ごと収録、月を2倍楽しめる豪華なパッケージングとなっているのだ！

西暦2099年 ガイチ軍の逆襲が始まった……

西暦2099年。
あの"ネクタリス戦役"から
いつのまにか十年の歳月が
流れようとしていた。
連合軍との戦いに破れ去った
ガイチ帝国は、
各国の共同統治による
厳しい監視下の元に
置かれていた。だが……。
生き延びた帝国軍将校と
科学者たちは
連合政府のやり方に不満を抱く
財閥家からの援助を受け、
極秘裏に新兵器の開発と

電撃PCエンジン
【9月号】1994 SEPTEMBER

CONTENTS…[目次]

COVER
ILLUSTRATION ●佐々木晃(TONG KING SHOW)
ART DIRECTION ●グァバモリオカ
LOGO DESIGN ●高木和雄(AR+DA)

バトルヒート(PC-FX)

聖夜物語

誕生～Debut

美少女戦士セーラームーン

NEW SOFT SCHEDULE

ニューソフトスケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	メディア	価格	ジャンル	ページ
8月5日	スーパーリアル麻雀 PII・IIIカスタム	ナグザット	SCD専用	¥9,800	ETC	58
8月5日	聖戦士伝承 ～雀卓の騎士～	ニチブツ	SCD専用	¥8,500	ETC	169
8月5日	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	SCD専用	¥8,800	DC	50
8月12日	ぽっぷるメイル	NEC HE	SCD専用	¥7,800	A･RPG	176
8月26日	アルシャーク	ビクターエンタテインメント	SCD専用	¥8,800	RPG	173
8月下旬予定	誕生 ～Debut～	NECアベニュー	SCD専用	¥7,800	SLG	35
8月予定	ドラゴンボールZ ～偉大なる孫悟空伝説～	バンダイ	SCD専用	¥8,800(予定)	ETC	54
9月15日	マッドストーカー FULL METAL FORCE	NEC HE	SCD＋AC専用	¥5,800	ACT	171
9月23日	YAWARA！2	ソフィックス	SCD専用	¥7,900	DC	173
9月24日	サークIII	NEC HE	SCD専用	¥7,800	A･RPG	172
9月30日	餓狼伝説SPECIAL	ハドソン	SCD＋AC専用	¥6,900	ACT	176
9月30日	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	SCD専用	¥7,800	ETC	177
9月30日	女神天国 ～MEGAMI PARADISE～	NEC HE	SCD専用	¥7,800	RPG	20
9月中旬予定	セクシーアイドル まーじゃんファッション物語	ニチブツ	SCD専用	¥8,500	ETC	178
9月予定	クイズアベニュー3	NECアベニュー	SCD専用	¥6,800	ETC	176
9月予定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	SCD＋AC専用	¥6,000	ACT	177
10月21日	スタートリング・オデッセイII	レイ・フォース	SCD専用	¥9,600	RPG	170
10月21日	バステッド	NECアベニュー	SCD専用	¥7,800	A･RPG	168
10月28日	ブラッド ギア	ハドソン	SCD専用	¥6,800	A･RPG	174
10月下旬予定	コズミック・ファンタジー4 激闘編	日本テレネット	SCD専用	価格未定	RPG	172
11月予定	ゲッツェンディーナー	NEC HE	SCD専用	価格未定	A･RPG	62
11月予定	ハイパーウォーズ	ハドソン	SCD専用	価格未定	SLG	183
秋予定	アルナムの牙	ライトスタッフ	SCD専用	価格未定	RPG	176
秋予定	THE TV SHOW	ライトスタッフ	SCD専用	価格未定	A･PZG	179
秋予定	卒業写真&美姫	ココナッツ・ジャパン	SCD専用	¥8,800(予定)	AVG	178
秋予定	電脳天使 ～デジタルアンジュ～	徳間書店インターメディア	SCD専用	¥7,800(予定)	AVG	178
12月23日	卒業II Neo generation	リバーヒルソフト	SCD専用	¥8,800(予定)	SLG	178
12月予定	愛・超兄貴	メサイヤ	SCD専用	価格未定	STG	174
12月予定	聖夜物語	ハドソン	SCD専用	価格未定	RPG	26
12月予定	21エモン めざせ ホテル王!!	NEC HE	Huカード	¥6,800	ETC	175
12月予定	プリンセスメーカー	NEC HE	SCD専用	価格未定	SLG	166
12月予定	ルナティックドーン	アートディンク	SCD専用	価格未定	RPG	178
年末	マージャン ソード	ナグザット	SCD専用	価格未定	ETC	18
来春予定	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	SCD専用	価格未定	DC	66

◆発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	メディア	ジャンル	ページ
姐(あねさん)	NECアベニュー	SCD専用	ACT	178
アンジェラス2～ホーリーナイト～	アスミック	SCD専用	AVG	178
空想科学世界ガリバー	ハドソン	SCD専用	RPG	178
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	SCD専用	STG	175
断層都市ストレイロード	I.G.S.	SCD専用	RPG	178
天外魔境III	ハドソン	SCD＋AC専用	RPG	178
とらべらーず！ ～伝説をぶっとばせ～	ビクターエンタテインメント	SCD専用	RPG	178
プリンセスメーカー2	未定	未定	SLG	178
熱血レジェンド ベースボーラー	パック・イン・ビデオ	SCD専用	RPG	177
魔導物語1(仮)	NECアベニュー	SCD専用	RPG	179
魔導物語2(仮)	NECアベニュー	SCD専用	RPG	179
魔導物語3(仮)	NECアベニュー	SCD専用	RPG	179
魔法の少女シルキーリップ	日本テレネット	SCD専用	AVG	179
ミサイルファイター	NEC HE	SCD専用	ACT	179
METAL ANGEL2	パック・イン・ビデオ	SCD専用	SLG	171
もってけたまご	ナグザット	SCD専用	ACT	179
モンスターメーカー ～神々の方舟～	NECアベニュー	SCD専用	RPG	179
レッスルエンジェルス ダブルインパクト	NEC HE	SCD専用	SPG	177
レニーブラスター	NECアベニュー	SCD専用	ACT	179
ロードス島戦記II	ハドソン	SCD専用	RPG	179

マークの説明

そのゲームがおのおのの周辺機器に対応していること、またはそれを必要とすることを示します。

そのゲームがおのおのの周辺機器に対応していないこと、または対応するかが未定であることを示します。

対応…その周辺機器があれば、そのゲームのプレイ環境がより快適になります。
専用…その周辺機器がないと、そのゲームを遊ぶことができません。
アーケードカード…16メガビットのメモリ増設ユニット。使用するシステムにより、2種類が発売されている。
メモリバックアップ…ＲＡＭ内蔵のデータ保存ユニット。
6ボタンパッド…主に格闘ゲーム等のために作られた、ボタンが6つあるパッド。
マルチタップ…ＰＣエンジンにパッドを2つ以上つなげるために必要。
※掲載ソフト・ハードで、とくに表記のないものの価格は税別表示です。

ACT…アクション　AVG…アドベンチャー　SLG…シミュレーション　PZG…パズル　RPG…ロールプレイング　SPG…スポーツ
STG…シューティング　DC…デジタルコミック　A-RPG…アクションロールプレイング　A-PZG…アクションパズル　RCG…レース　ETC…その他

アーケードカードＤＵＯ(¥12,800)〈ＤＵＯシリーズ、スーパーＣＤ－ＲＯＭ² システム、ＬＤ－ＲＯＭ²用〉・アーケードカードＰＲＯ(¥17,800、ともにＮＥＣ ＨＥ)〈初代ＣＤ－ＲＯＭ²システム用〉　メモリベース128(¥5,980　ＮＥＣ ＨＥ)・セーブくん(¥5,980　光栄)　ＰＣエンジンマウス(¥4,980　ＮＥＣ ＨＥ)　アーケードパッド6(¥2,980　ＮＥＣ ＨＥ)　アベニューパッド6(¥3,980 ＮＥＣアベニュー)・ファイティングスティックマルチ(¥8,900 ホリ電機)〈ジョイスティック〉 マルチタップ(¥2,480　ＮＥＣ ＨＥ)

このランキングは、協力店のデータをもとに編集部が独自に作成したものです。

◆発売前人気ソフト……………BEST 20

今月は『3×3EYES』が発売されて、それぞれくり上がったという感じ。いよいよ全貌が明らかになった『ユナ2』も着実に人気を集めている。次号で、『プリンセスメーカー』や『卒業II』がどこまで健闘できるか、期待したい。

RANK 1 女神天国～MEGAMI PARADISE～

前回 4↑ / 982点 / NEC HE / 9月30日発売 / ¥7,800 / RPG

見た目は普通のRPGなんだけど、"着せ替えシステム"など独自の魅力がいっぱいつまったソフトなのだ。発売日はもう少しなので、期待しながら待っていよう。

RANK 2 天外魔境III

前回 1↓ / 963点 / ハドソン / 発売日未定 / 価格未定 / RPG

ストーリーやシステムなど、ほとんどの部分が未だ謎に包まれているのだ。いろいろな期待に胸を膨らませせながら首をなが～くして待とう。（写真は前作のものです）

RANK 3 聖夜物語

前回 3― / 871点 / ハドソン / 12月発売予定 / 価格未定 / RPG

いろいろな面で話題のこのゲーム。主人公の職業を選ぶのにもかなり凝ったものになっているのだ。その職業によって、仲間になるキャラも変わってくるらしいぞ。

RANK 4 プリンセスメーカー

前回 ―↑ / 720点 / NEC HE / 12月発売予定 / 価格未定 / SLG

ひとりの女の子をりっぱなレディに育てるのが、このゲームの目的。プレイヤーの育てかた次第で、いろいろなエンディングが見られるのだ。（写真はパソコン版）

RANK 5 銀河お嬢様伝説ユナ2

前回 18↑ / 677点 / ハドソン / 来春発売予定 / 価格未定 / DC

新キャラの登場でますます盛り上がる『ユナ』ワールド。戦闘が前作のコマンド式にかわってカードバトルになったのだ。アイテムも増え、よりハデなバトルが楽しめそう。

順位	タイトル	前回	点数	メーカー	発売日	価格	ジャンル	コメント
6	誕生～Debut～	5↓	629点	NECアベニュー	8月下旬発売予定	¥7,800	SLG	アイドル3人の運命はキミの手にかかっている。
7	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	9↑	516点	ライトスタッフ	秋発売予定	¥8,300(予)	RPG	ハードなストーリーのPCオリジナルRPG。
8	餓狼伝説 SPECIAL	7↓	482点	ハドソン	9月30日発売	価格未定	ACT	残念ながら発売日が延びてしまったのだ。
9	ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説	10↑	358点	バンダイ	8月発売予定	¥8,800(予)	ETC	今一度、悟空の戦いの歴史を振り返ろう。
10	卒業II Neo generation	―↑	280点	リバーヒルソフト	12月23日発売	¥8,800	SLG	早くもPCに移植決定。（写真はパソコン版）

順位	タイトル	前回	点数	メーカー	発売日	価格	ジャンル
11	美少女戦士セーラームーン	―↑	259点	バンプレスト	8月5日発売	¥8,800	DC
12	ぽっぷるメイル	13↑	240点	NEC HE	8月12日発売	¥7,800	A・RPG
13	スタートリング・オデッセイII	15↑	223点	レイ・フォース	10月21日発売	¥9,600	RPG
14	プリンセスメーカー2	―↑	208点	未定	発売日未定	価格未定	SLG
15	スーパーリアル麻雀PII・IIIカスタム	19↑	197点	ナグザット	8月5日発売	¥9,800	ETC
16	ルナティックドーン	12↓	183点	アートディンク	12月発売予定	価格未定	RPG
17	ロードス島戦記II	17―	169点	ハドソン	発売日未定	価格未定	RPG
18	アルシャーク	14↓	158点	ビクターエンタテインメント	8月26日発売	¥8,800	RPG
19	サークIII	―↑	153点	NEC HE	9月24日発売	¥7,800	A・RPG
20	ハイパーウォーズ	―↑	132点	ハドソン	11月発売予定	価格未定	SLG

GAME SOFT RANKING

ゲームソフトランキング

◆ソフト売上げ BEST 20

新発売のソフトは、どれもなかなか好調な売れ行きを見せている。『ときめきメモリアル』はどこの店でも、売り切れ状態らしい。

順位	タイトル	前回	コメント	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル
1	コズミック・ファンタジー4 ―突入編―	―↑	シリーズ完結の前編なのだ。	1324点	日本テレネット	6月10日発売	¥7,600	RPG
2	ワールドヒーローズ2	―↑	ネオ・ジオから移植の格闘ゲーム。	1037点	ハドソン	6月4日発売	¥6,900	ACT
3	ブランディッシュ	―↑	パズル感覚のA・RPGだ。	715点	NEC HE	6月17日発売	¥7,600	A・RPG
4	ぷよぷよCD	2↓		420点	NECアベニュー	4月22日発売		PZG
5	モンスターメーカー闇の竜騎士	3↓		329点	NECアベニュー	3月30日発売		RPG
6	天地を喰らう	―↑		301点	NECアベニュー	6月17日発売		ACT
7	KO世紀ビースト三獣士～ガイア復活完結編～	―↑		286点	パック・イン・ビデオ	6月17日発売		RPG
8	プリンセスミネルバ	10↑		234点	リバーヒルソフト	3月25日発売		RPG
9	ザ・プロ野球SUPER'94	―↑		216点	インテック	6月17日発売		SPG
10	風の伝説ザナドゥ	6↓		182点	日本ファルコム	2月18日発売		A・RPG
11	ときめきメモリアル	1↓		163点	コナミ	5月27日発売		SLG
12	エメラルドドラゴン	9↓		179点	NEC HE	1月29日発売		RPG
13	天外魔境 風雲カブキ伝	―↑		152点	ハドソン	'93年7月10日発売		RPG
14	CALⅢ・完結編	―↑		146点	NECアベニュー	3月25日発売		AVG
15	餓狼伝説2	14↓		123点	ハドソン	3月12日発売		ACT
16	初恋物語	4↓		119点	徳間書店インターメディア	4月28日発売		SLG
17	イースⅣ The Dawn of Ys	17―		106点	ハドソン	'93年12月22日発売		A・RPG
18	セクシーアイドル麻雀	5↓		92点	ハドソン	'93年12月24日発売		ETC
19	龍虎の拳	13↓		82点	ハドソン	3月26日発売		ACT
20	パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ	8↓		43点	ココナッツ・ジャパン	4月22日発売		ETC

◆人気ソフト BEST 10

思ったよりあっさりトップに立った『ときめきメモリアル』。その他には大きな動きはないが、続編の発表のせいか、『ユナ』が10位に入っている。

順位	タイトル	前回	コメント	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル
1	ときめきメモリアル	3↑	次号もこの位置を守れるか？	875点	コナミ	5月27日発売	¥6,800	SLG
2	エメラルドドラゴン	1↓	木村氏によるビジュアルが魅力。	869点	NEC HE	1月29日発売	¥7,800	RPG
3	天外魔境Ⅱ 卍MARU	2↓	続編の発売が待ちどおしいね。	471点	ハドソン	'92年3月26日発売	¥7,800	RPG
4	ぷよぷよCD	6↑		362点	NECアベニュー			PZG
5	イースⅣ The Dawn of Ys	4↓		346点	ハドソン			A・RPG
6	卒業～グラデュエーション～	5↓		253点	NECアベニュー			SLG
7	イースⅠ・Ⅱ	8↑		237点	ハドソン			A・RPG
8	スナッチャー	7↓		228点	コナミ			AVG
9	風の伝説ザナドゥ	9―		219点	日本ファルコム			A・RPG
10	銀河お嬢様伝説ユナ	―↑		180点	ハドソン			DC

◆移植希望ソフト BEST 10

今月号で発表されたネオジオの『ザ・キング・オブ～』とカプコンの新格闘ゲーム『ヴァンパイア』が来月どこまで人気を集めるかに注目したい。

順位	タイトル	前回	コメント	得点	メーカー	機種	ジャンル
1	サムライスピリッツ	1―	続編のくわしい部分は決まってないけど、期待していいぞ。	723点	SNK	NEO・GEO	ACT
2	ああっ女神さまっ	2―	OVAは完結してしまったけど、人気の高さは変わらない。	669点	バンプレスト	パソコン	AVG
3	スレイヤーズ	4↑	SFC版も発売されて、人気が上がってきたぞ。	613点	バンプレスト	パソコン・SFC	RPG
4	スーパーストリートファイターⅡX	3↓		507点	カプコン	アーケード	ACT
5	同級生	6↑		342点	エルフ	パソコン	SLG
6	極上パロディウス	10↑		247点	コナミ	アーケード	STG
7	ファイナルファンタジーⅥ	5↓		222点	スクウェア	SFC	RPG
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅲ	8―		213点	日本ファルコム	パソコン	RPG
9	龍虎の拳2	7↓		190点	SNK	NEO・GEO	ACT
10	ドラゴンナイトⅣ	―↑		136点	エルフ	パソコン	SLG

データ協力：わんぱくこぞう（全国80店舗）、メッセサンオー（秋葉原☎03-3255-3451）、㈱あくと内ファミコンランド中部本部

超注目ハードのソフトはいまどうなっているのか？

PC-FX ソフト最前線

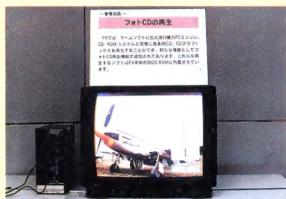
並みいる次世代機群の中で、本誌読者のダントツの期待を集めているPC－FX。いまひとつ見えてこないこのマシンのソフト戦略を、少しでも明らかにすべく突撃取材したぞ!!

PC-FXの4大ポイント

PCエンジンから進化した

このマシンは、どこかどうスゴイのだろう？ まずはこれまでに明かになっている情報から、おなじみ「DUO-RX」と比較しながら、そのパワーをわかりやすくまとめてみたぞ!!

1 動画再生能力 フルカラー秒30コマを実現

「ＤＵＯ－ＲＸ」の最大発色数 512色に対して、「ＦＸ」は最大発色数1677万色。これは普通のテレビの発色数と同じなので、実質「無制限」と考えてしまってＯＫ。秒30コマについても、これは数値的にはビデオの映像と同じ。「ＤＵＯ－ＲＸ」ではガタガタしていないなら「なめらか」と表現していたけど、「ＦＸ」は正真正銘の「なめらか」を実現してくれるのだ。

▲フルカラーだから、写真を画面で見る「フォトＣＤ」も、すごくキレイだ。

2 映像処理能力 最大9画面＋多彩なエフェクト

アクションゲームなど、ゲームの進行で背景画面がスクロールするケースは定番だよね。このときに背景が２枚以上あると、スクロール速度をずらして使うことで、画面の奥行きなどがグッと増す。回転・拡縮機能など、ハード側で行ってくれる特殊な処理（エフェクト）も色々用意されているので、これらの組み合わせで「ＤＵＯ－ＲＸ」では考えられなかった演出手法が期待できちゃうのだ。

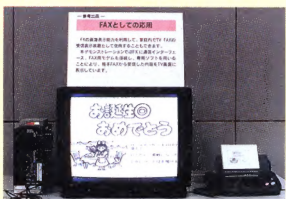
▲「ＦＸ」の参考作品のＳＴＧでも、３画面のスクロールを楽々実現していた。

3 高速データ転送 倍速CDで待ち時間ゼロ

倍速ＣＤとは文字通り、ＣＤからデータを読み取る作業を倍速で行うということだ。高速データ転送とは、水（データ）をくみ出すときのパイプが太くてポンプもそれ相当の強さがあれば効率的に水を送り出せる理屈と同じこと。「ＤＵＯ－ＲＸ」ユーザーの多くは「待たされる」ことに慣れてしまっているけど、これからはそのような煩わしさをより減少させたゲーム作りが予想されるぞ。

▲「ＤＵＯ－ＲＸ」のゲームではアクセスで待たされることもしばしばだ。

4 パソコン並みの拡張性 マルチメディアに完全対応

「ＦＸ」の拡張性の展望としては「98シリーズとのリンク（ＦＸソフトが使える98の拡張ボード・ＦＸを98のＣＤロムとして使用するケーブルなど発売予定）」「ＦＸをＴＶ－ＦＡＸの受信装置にする専用モデム」「ＦＸの機能拡張をする拡張スロット」の３つが挙げられる。特に98シリーズとのリンクは「ＤＵＯ－ＲＸ」などの現行ハードでは全く考えられなかっただけに楽しみでもある。

▲受信内容をＴＶ画面で見れるＦＡＸ機能。モデムの値段が気になるね。

PC-FX

項目	内容
発売時期	94年11月予定
価格	５万円前後予定
解像度	256×240 320×240
フルカラー	最大発色数 1677万色
BG	最大７面
スプライト	最大128個
CDロム	倍速
CPU	32ビット RISCプロセッサー
メモリ	メイン ２Mバイト VRAM 1.25Mバイト ROM １Mバイト CDバッファ 256Ｋバイト バックアップメモリ 32Ｋバイト
電源	AC100V （ACアダプタ不要）
対応CDフォーマット	・FXオリジナルCD ・音楽CD ・CD-G ・CD-EG ・フォトCD（予定）
AV出力	Video、S端子、Audio（ステレオ）
パッド	２ポート （付属パッド１つ予定）
動画再生	30フレーム／秒 フルカラー フルスクリーン
動画圧縮	JPEG ランレングス
エフェクト	回転・拡大・縮小 セロファン フェード プライオリティ
拡張スロット	メインメモリ増設用 バックアップメモリ増設用 機能拡張用

DUO-RX

項目	内容
発売時期	現在発売中
価格	29,800円
解像度	256×216
最大発色数	512色
BG	１面
スプライト	最大64個
CDロム	標準速度
CPU	８ビット Hu6502
メモリ	メイン ８Kバイト VRAM 64Kバイト ROM ２Mビット CDバッファ なし バックアップメモリ ２Kバイト
電源	ACアダプタ（電圧DC+9V、電流650mA）
対応CDフォーマット	・ロムロムオリジナルCD ・スーパーロムロムオリジナルCD ・音楽CD
AV出力	Video
パッド	１ポート （付属パッド１つ）

▲初代のロムロム＋スーパーシステムカードでも同等の性能になる。

新ＦＸガールズ決定!

ホームエレクトロニクス主催のもと開かれたコンテストで「ＦＸ」のイメージガールが選ばれたぞ。これから「ＦＸ」とともに活躍していく彼女たちをみんなで応援しようね!!

あたしたちがPC-FXを応援しちゃいまぁす

＊この写真はコンテスト風景のものです

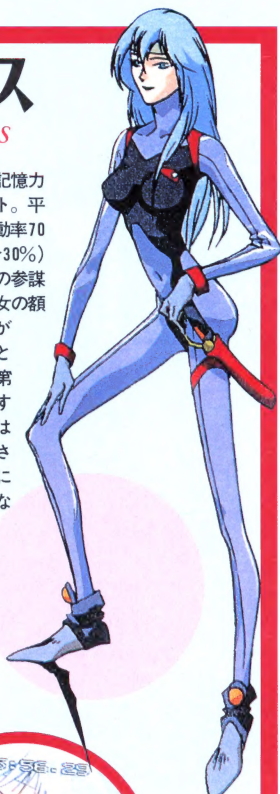
PC-FX
第1弾ソフト
大公開!!
Part・1

ハードに迫る3D・SFアドベンチャー

TEAM INNOCENT

迫真の3Dグラフィックスと、アニメーションキャラの融合が生み出すリアルな世界！AVGの新たな方向性を示す野心作だ!!

リリス
●LILIS

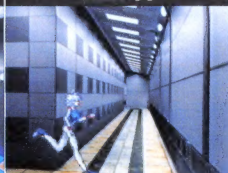
論理的思考と記憶力のエキスパート。平時の脳細胞活動率70％(常人の場合30％)を誇るチームの参謀役である。彼女の額には、脳細胞がフル活動したときだけ開く、第3の目が存在するが、ふだんはバンダナで隠されており人目に触れることはない。
年齢：21歳
身長：176cm
体重：58kg

人間を超える3人の女性秘密部隊

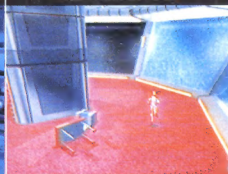
本作の主人公は、みめうるわしい3人の女性・リリス、沙姫、エリアル。彼女たちは、「T・I」というコードネームで呼ばれる独立特殊部隊を構成している。『TEAM INNOCENT』とは、この部隊を指し示すものだ。

この部隊の任務は、その一切が極秘。決して日のあたることのない秘密部隊である。というのも、この3人は実は人間ではない。不法な遺伝子操作によって生み出されたバイオチャイルド、それが彼女たちなのだ!! さまざまな特殊能力を持つこの3人の前に立ちはだかる巨大な謎と陰謀！ そして彼女たちの出生の秘密が暴かれていく…!!

舞台は超リアルな3D-CG空間

さて、まずはこの美しいグラフィックをたん能していただきたい。これは物語の舞台となる宇宙基地の内部なのだが、単に平面的に描かれた〝絵〟ではない。これらのグラフィックのすべてには、立体物としての詳細なデータが与えられているのだ。映画のセットもかくやと思わせるこの立体空間の中を、自在に動き回るキャラクター。まさに、モニターの向こう側に別の世界が広がっているかのような驚きを味あわせてくれるぞ！

ホール：わりとカラフルなホール。あまり広くはないが、人がいた痕跡はあるのか…？

通路：見てのとおりの廊下。あちこちにあるが、グラフィックパターンは異なる。

倉庫：各種の資材が置かれている倉庫。武器などもここで調達するのだろうか。

展望室：最上階の展望ルーム。宇宙の美しさとは逆に、かなり荒されているようだ。

室内をくまなく調べるのだ

▲基地内のハンガー。やはり人気はないが、小型の宇宙艇が見える。
➡
▲こんな感じで、同じ場所を違った角度からチェックすることができるのだ。

開発責任者に聞く

荒井弘二氏

PCでは『天外』シリーズ、『パワーリーグ』シリーズ等を担当。このゲームの基本ストーリーは学生時代から温めていたものだとか。

——一言でいってどんな作品になるのでしょうか？

そうですね、これまでに発表した主人公3人の絵から、ライトなノリの美少女モノだと思われている方が多いかもしれませんが、物語自体はかなりハードなものになりますよ。特に彼女たちは心の裏側で、常に人間でないことのコンプレックスを抱えていますから、全編を終えたとき、ズッシリと胸にこたえる部分もあるんじゃないかな。もちろんゲーム本体は、そんなに重苦しい雰囲気にするつもりはありませんけどね。

ジャンル的には、探索、発見、謎解き型のAVGに分類されることになるんでしょうけど、やはりこれまでのものとはだいぶイメージが違うものになりますね。たとえば、今はまだお見せできないんですけど、戦闘もけっこう頻繁に起こります。これはほとんど格闘ACTのノリで非常にアクティブなものです。最近よくいわれる〝インタラクティブムービー〟なんかよりも、もっとドラマティックで、かつプレイヤーに積極的に参加することを求めるようなゲームになるでしょう。

※画面写真はすべて開発中のものです。また一部ビデオ画像から撮影した画面もあり、実際のクオリティとは異なっています。

沙姫
●SAKI

チームのリーダー格。外見上、人間と変わるところはないが、生物の発する思念を感知する能力を持っている。対象との距離によってその力は左右されるが、8ｍ以内であればかなり細かい思念まで判別できる。
年齢：21歳　身長：167cm
体重：49kg

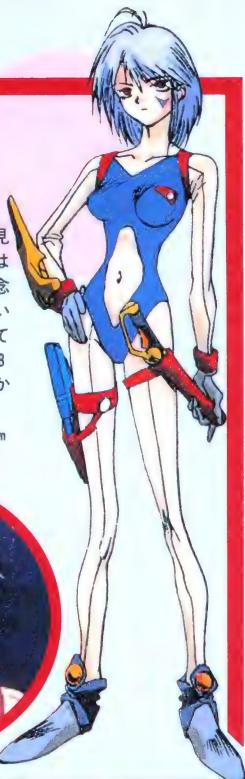
特殊偵察艇 ホワイトウィング

「T・I」の操る特殊宇宙艇。船体に取り付けられた4枚の粒子翼によって、宇宙放射線粒子を捕らえ、これをエネルギーに変換し、航行する。全長148m。

お約束シーンもアリ

◀▲今月のサービスカット。設定や物語はハードな作品だが、見せるものは見せてくれます。

エリアル
●ARIEL

イノセントのメカニック担当。外見上の最大の特徴は背中から伸びた触手。彼女はこの触手によって、電気、内燃動力などのエネルギーの流れを感知することができる。また、この触手で物をつかむといった簡単な作業をこなすこともできる。
年齢：21歳
身長：166cm
体重：54kg

ストーリーは全3章、イベントも満載だ！

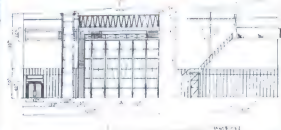
バイオチャイルドの産みの親であるマッドサイエンティスト・クロノス博士と「T・I」との確執を軸に、全3章で展開するこのゲーム。メインとなるのは3D空間内での探索だが、その要所では写真のようなビジュアルイベントが展開する。ご覧のようにそのクオリティは、そこらのアニメ以上の完成度なのだ。

▶バイオチャイルド産みの親・クロノス博士との再会！

▲コックピットにうずくまるエリアル。心理描写的なイベント。

▼襲いかかる炎！　選択を誤った結果か？　それとも…。

◀アニメではおなじみの画面分割による演出も。

◀▼通常の設定画に加えて、現実の設計図並みの3Dデータが作成された。

──制作上特に苦労された点は？

まず第1に、グラフィックデータの作成ですね。PC－FXは非常に高い表現力を持ったマシンなんですが、それを最大限に活かすには、質・量ともにハンパじゃないレベルのデータが必要なんです。これまでのゲームだったら、1枚の絵としてでき上がりさえすれば、背景として使うことができたわけですが、このゲームの場合、きっちりとした空間表現をするために、天井の高さや階段一段ごとの高さまで、こと細かに指定する必要がありましたからね。すべての建造物に対して、センチ単位の設計図を作りましたから、もう気分は製図家です。

また、この空間を歩き回るキャラクターにも立体としてのデータを持たせているんですが、これが思うように動いてくれない。なんて言うか、ただ単にデータを打ち込んだだけだと、妙にフワフワした動きになってしまって、重さが出ないんです。〝動かす〟のではなくて〝演技させる〟のが大変ですね。

発売までにはさらにクオリティをアップさせるつもりですから、ぜひ期待してください!!

PC-FX
第1弾ソフト
大公開!!
Part・2

全編クライマックスのアニメーション格闘

バトルヒート

全盛の格闘ACTシーンに一石を投じる白熱のアニメ格闘！ FXの動画再生機能をフルに活かしたライブアニメゲームが始動する！

約22000枚の動画データが演出する大迫力バトル!

圧政を敷く帝国と旧共和国の代表者による肉弾戦！ それがこの『バトルヒート』だ。プレイヤーのキー入力に即応して、画面中央でビジュアルバトルが目まぐるしく展開する。アクセスタイムを全く感じさせないスムーズなアクションは、まさにアニメ映画そのままの迫力だぞ。

帝国軍側拳士。貴族階級出身の自信家。幼い頃から武術の英才教育を受け、覇帝四天王の一人にまで数えられる実力を持つに至る。
身長：185cm 体重：75kg

アラミス

うなる鉄拳!!

きしむ筋肉!!

◀必殺技のさく裂シーンを連続写真で公開。全アクションがこんなにリアルなのだ。

強者ここに集うべし

超多彩な技の一部をチョット紹介

守る

◀敵の攻撃を見切って受け流す！　タイミングを逃すな。

跳ぶ

▶攻撃の予備動作として、あるいは回避技として利用する。

気合弾!!

▲遠距離用の大技。気弾、火炎、拳圧などいくつかのパターンがある。

投げる!

▲接近戦で特に有効な技。タイミングはなかなか厳しいが、与えるダメージも大きい。

挑発

▲「なっちゃいねぇな」「口ほどにもない…」などCD音源のセリフつき。けっこームカつきます。

踏みつける!

▶ダウンした相手にさらに追い打ち！

カイ

帝国に滅ぼされた、旧共和国武術師範代の息子。長い間、辺境の地をさすらっていたが、帝国の総帥に父が殺されたことを知り、復讐に燃える。
身長：182cm
体重：73kg

開発責任者に聞く

秋元哲也氏

PCでは『コブラ』シリーズ、『ユナ』のディレクターを務める。作品の素材作成のため、全国に散らばるスタッフの間を飛び回る日々とか。

──開発に至ったいきさつは？

まあ、せっかくの新しい土俵ですから、とにかく新しいものをやりたかったですね。で、FXの動画再生機能を使えば、ポリゴン系ともドット絵系とも違う格闘モノができるかなってところが始まりです。

──一番苦労している点はどこでしょう？

やはり素材作りですね。とにかくあらゆるパターンを絵として作る必要がありましたから。もちろんその作業はアニメを本職にしている方たちにお願いしたんですが、この作品の場合、いってみれば30分アニメの山場になる部分だけで構成されているようなものでして、しかもキャラクター1人あたりの動画枚数が1500〜1600枚はありましたから、それぞれをどう見せるかという点でも気を使いました。似たようなカット割りばかりになってしまうなら、わざわざアニメーションという表現手段を選んだ意味がないですからね。

それから、これはシステム的な面での問題だったんですが、キャラクターの全身が常に表示されているわけではないので、間合や攻撃位置などをプレイヤーに示す方法にも頭を悩ませました。結局、現在のようなゲージとその色、フェイスウインドウなどを採用することになったわけですが、初めての人でも違和感なく動かせる形にはなったと思いますよ。

※画面写真はすべて開発中のものです。また一部ビデオ画像から撮影した画面もあり、実際のクオリティとは異なっています。

ハドソンのキーマンに聞く Part・1

いかに作るか？ PC-FXソフト展開の戦略論

平均点的なものよりも、FXらしさのある新しいソフトを！

PC-FXという新たなフィールドにおいて、ソフトメーカーは何を目指すべきか？ リーディングメーカー、ハドソンの常務取締役・中本氏にそのソフト戦略を語ってもらおう。

最初に言っておきたいのは、PC-FXというマシンが、いわゆる次世代機といわれている新ハード群の中でも、特異な存在だということですね。これまでにもあちこちでお話していることなんですが、他のマシンが出力する画像を、マシンパワーによってリアルタイムで生成していこうという考え方で作られているのに対して、FXは事前に完成された〝絵〞としてのデータを大量にストックしておいて、それを逐次再生して表示しようというコンセプトのマシンなんです。

これはどういうことかと言うと、あらかじめ用意することさえできれば、どんな絵でも表示することができるということです。セルアニメの絵でも、実写の映像でも、ワークステーションで数百時間かけないと作れないような高密度CGでも大丈夫。ただし、その絵を作る労力というのは、絵のレベルに応じてどんどん大きくならざるを得ない。さらに、作り手の絵を作るセンス、それを見せるセンスといったものが非常に重要になってくるわけです。どんなものでも見せることができるキャパシティを持っているけれども、作り手に要求されるものも大きいということ。

そういう意味では、FXならではのソフト展開にはまだまだ時間をかける必要があるでしょう。既存のゲーム表現に留まるようなソフトをFXというフレームに合わせて作ることはもちろんできますが、それならPCエンジン＋アーケードカードというメディアで十分ですからね。これまでのゲーム表現を超える、あるいは異なった方向性を見せてくれるゲームをじっくりと作っていく。同時に、そういったゲームを実現させるような映像センスを持った作り手を育てていく必要がある。

また、FXに限らず次世代機というものが本当の意味で始動するのは、本格的なRPGが出そろったときだと思います。少なくとも今の段階では、各機種ともにマシンのスペックを誇示するためのソフトばかりがラインナップされているという印象が強い。もちろんハドソンでもFXのRPGを作るつもりはありますけれども、言ってみれば今はまだ種まきの段階で、収穫以前にやらなきゃならないことがたっぷりとあるわけです。それまでは、ちょっと変わったソフト、言い方は悪いかもしれませんが実験作、冒険作的な意味合いを持ったソフトを作っていくつもりです。その中からFXソフトの本流が出てくることだって考えられるわけですからね。逆に言えば、無難なソフト、平均的なゲームなんてものは、このマシンには必要ないものなんです。

もう少し具体的な話をすると、今後ハドソンとしては、ポリゴンタイプのゲームとアニメーションゲームとをFXであれこれ試してみようと思っています。ポリゴンというのは、リアルタイム生成指向の他機種に対するアンチテーゼ的な意味も含めてね、「同じポリゴンでもこんなことだってできるんだ！」ということを示すようなソフトを作ってみようと。アニメーションのほうは、もう他のマシンにはまねのできないFXの独壇場みたいなもので、フル画面でガンガン動かせるわけですから、まあひとつアニメーションを素材としたゲームを極めるようなものをやってみたいなと考えています。

ただ、まったくのオリジナルソフトとなると、それほど数は出せません。なんといっても人手が必要ですから。安易な作り方でラインナップを稼ぐなんてことは絶対にしたくありませんので、年に何十本もリリースするということは、少なくともこの1～2年は難しいでしょう。じっくりと時間をかけて、丁寧に試行錯誤を繰り返して、しかもなお変なソフト、オリジナリティにあふれたソフトを作る。これが現時点でのFXに対するハドソンの基本スタンスということになりますね。

そういう冒険には、ちょっとつき合えないという方は、見極めがつくまでPCエンジンやSFCで待っていてください。我々はそちらも責任を持ってサポートします。よぉし、ハドソンの冒険に乗ってやろうじゃないかという余裕のある皆さん、我々といっしょに少しだけ先を歩こうじゃないですか。

▲試作品の『FXファイター』。リアルタイム生成のポリゴンゲームに対するFXなりの回答の1つか？

中本伸一氏　㈱ハドソン常務取締役

ファミコン、PCエンジンで数々のゲームをヒットさせたハドソンの顔ともいえる人物。FXはもちろんのこと、社内の各プロジェクトを影から支える。

何を作るか？ PC-FXソフト開発の戦術論

'95年12月までには、FXに5〜10本のソフトを提供します

ハドソンのキーマンに聞く Part・2

完全オリジナル作品2本で幕を上げることとなったハドソンのFXシーン。その後には、どんなソフトが用意されているのか？ 制作現場の総責任者である安井氏から今後の計画が語られる！

ハドソンとしては、PC－FXの企画開発、開発ツールの制作といった段階から、NECさんとは非常に密接に関わらせていただいたわけです。それと平行してソフトウェアの開発も行ってきまして、その最初の成果として、ハードと同時発売の2本、『TEAM INNOCENT』と『バトルヒート』を今回発表させていただくことになりました。

他の新ハード群のラインナップを見ると、第1弾ソフトとしては『バーチャファイター』や『リッジレーサー』といったネームバリューのある作品が挙げられています。我々としても、そういった展開を考えなかったわけではありません。商品として考えるなら、アーケードゲームからの移植作や続編など、従来の延長線上にある作品の方がリスクは少ないですし、実際そういった企画もあります。

ですが、最初に出す作品としては、FXの機能を使ってどんな新しい世界が作れるかという点を目標にしたかった。制作の現場からも、FXという新しい舞台にふさわしい方向性を持ったゲームを作りたいという意見があり、結果として、この2本がFXソフトの先陣を切ることになったんです。例えば『バトルヒート』を見れば、FXの動画再生機能のパワーがわかってもらえるでしょうし、『TEAM INNOCENT』の3D空間の表現が過去に例を見ないレベルにあることも納得していただけるはずです。

これ以降のラインナップに関しては、まだ不確定な要素が多くてあまりはっきりしたことは言えないんですが、あくまでも予定ということでいくつかお話しましょう。

まずタイトル数ですが、一応の目標として'95年末までに5本から10本のゲームを出したいと考えています。ジャンルに関しても主要なものは早めに押さえたいですね。

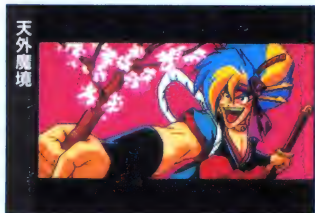
具体的には、PCエンジンのあるゲームの世界観を引き継ぐ作品の企画があります。それから某シリーズの人気キャラが登場する別ジャンルのゲームという企画も進行中。アーケードゲームからの移植も、ゲーム機としては非常に大きな要素ですが、これに関しても某人気ゲームを開発中ですよ。

あとは、RPG。これは家庭用ゲーム機のライナップとして避けて通るわけにはいきません。PCエンジンでの『天外』シリーズに匹敵するような、オリジナルの本格RPGは必ず作ります。ただ、時間は相当にかかるでしょうね。実は、すでにFXでしかできないようなRPG演出を組み立て始めてはいるんですが、世界観やシナリオの問題もありますから、まだ先は長いです。2年後ぐらいには完成させたいと思っていますが…。また、それとは別に来年末ぐらいには、ダンジョンタイプのRPGを1本お見せすることができるはずです。

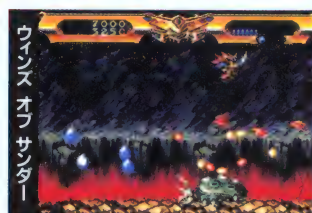
というわけで、オリジナル、アーケードからの移植、PCエンジンゲームからの発展形、これらを3本柱として、それぞれのゲームをバランスよく提供していきたいと考えます。もちろん、いずれの形の作品にしても、FXでしかできないクオリティを持ったものになりますし、ユーザーの皆さんには十分満足していただけることでしょう。

安井一徳氏 ㈱ハドソン技術本部長

ハドソンFXプロジェクトのリーダーを務める。ハードウェアの企画段階から、開発ツール制作、ソフト展開までを束ねる最前線指揮官。

FXでも出るか？ ハドソンの人気シリーズ

▲CD－ROM・RPGの最高峰。『III』で完結するとのことだが…。

▲システムは単純だが奥の深いA・RPGシリーズ。FXの表現力で続編を！

▲SFC版、GB版も好調。マルチ対戦の楽しさはFXでも活かせるのでは？

▲最近低調ぎみのSTGシーンに活を入れるような作品も欲しい。

NEC HE のキーマンに聞く! Part・1

NEC HEのPCエンジン&PC-FXソフト開発の責任者

ユーザーからの希望が多ければどんなソフトでも出していきます

NEC　HEの開発課長竹内さんにPC－FXのソフト展開について聞いてみた。また、PCエンジンにかける意気込みを語っていただいた。

開発するソフトは若手とユーザーの意見を尊重

電撃(以下「電」)「突然ですが、面白いソフトってどのようなソフトだと思いますか？」

竹内(以下「竹」)「基本的には私から話せるものはないです。たとえ私が面白いと思っても、それは違うと思うんです。若い人たちがこれがいいあれがいいと言う中からどれを仕掛けるかは私が決めますけど、なるべく自分を出さないようにしてます。若い人たちのアイデアを吟味する役目とでもいうのかな。個人の趣味に走ったソフトはまずいですから」

電「発売当初はＰＣエンジンユーザーからの移行が中心になると予想されますが、それについてはどうでしょう？」

竹「その辺りがとりあえずのターゲットになるでしょうね。それから、３ＤＯなんかを見ていると、もっと上の30代、40代もターゲットにしていきたいですね」

電「ＰＣエンジンのユーザーの多くはビジュアルに力の入ったギャルゲーを好んでいると思うんですが、その辺りはどうでしょう？」

竹「今のＰＣエンジンユーザーの興味を引くのも大事ですけど、あまり固定化してしまうのも避けたいですね。幅広くやっていきたいですから」

電「ＰＣエンジンユーザーは期待していると思うんですよ。ＰＣエンジンより凄いギャルゲーが出てくるんじゃないかと(笑)」

竹「『ＴＥＡＭ　ＩＮＮＯＣＥＮＴ』が出ますよね。あと、どのサードパーティさんもその手のソフトを出すと思うんですよ(笑)。うちは動画に強いハードですから、そういう意味では他のハードより可能性が高いですかね」

電「ＰＣ－ＦＸにはパソコンソフトの移植とかはないのですか？」

竹「そこそこのタイトル数を出していかなくてはならない中で全く新しいものばかり出していくのは無理だと思いますから、そういうものも多分出るでしょう」

電「そういうソフトが出た場合、ＰＣ－ＦＸなりの動画などのパワーアップはあると考えていいのでしょうか？」

竹「しなければならないでしょう。ビジュアルシーン以外のシステム的な変更は難しい所ですが。いい物はいいで、ユーザーが望むなら考えますよ。ユーザーの希望を知るのに電撃ＰＣ誌も参考にしてます。実をいうと、情報通なら『そのソフトの移植は版権を取れっこない』というようなソフトの版権元にも、ユーザーからの希望があれば掛け合ったりしてるんですよ。ただ、ソフト開発には時間が掛かりますから、ユーザーが今欲しいと言っても完成する頃にはいらなくなっているかもしれないのが恐いですね。フレキシブルにやっていきたいですよ」

竹内政夫氏
パーソナルプロダクト事業部ソフトウェア推進部開発課長

ＮＥＣホームエレクトロニクスでＰＣエンジン&ＰＣ－ＦＸのソフト開発の責任者。ユーザーや若手の意見や発想を大事にする。

PCエンジンについても本気でやっていきます

竹「私の方から１ついいですか？　ＰＣ－ＦＸももちろんですけど、ＰＣエンジンについてもこれからは今まで以上に力を入れていきます。まだまだいくつものラインをＰＣエンジンのために確保しています。今迄にかなりの数が出たハードですし、気合入れてます。問屋さんが『最近、ＰＣエンジンのソフトが売れない』とか言ってますけど、ハードの数は180万(累計出荷台数)は出ていますから眠っているだけだと思うんです」

電「『ときめきメモリアル』は売れましたよね。あれで少しは起きたのでは？」

竹「そうですね。うちはこのまま手をこまねいている気はないですから。次世代機戦争の所でも戦いますけど、そことは別にＰＣエンジンも頑張ります。本体もソフトも安くなってきて、ＣＤ－ＲＯＭでは一番ソフトの多いハードなんですから。眠っている子さえ起こせば。うちは起きてくれればなどとは思わないで積極的に起こそうと思ってます」

PC-FXのギャルゲーは熱くなるか?

今月のレビューを見ても分かる通り、最近のPCエンジンソフトはギャルゲーが多い。この路線がPC-FXにも受け継がれていくと考えてもそれほど大きな間違いにはならないだろう。家庭用ゲーム機なので18禁のソフトをそのままというわけにはいかないだろうけど、『ときめきメモリアル』をパワーアップしたようなゲームなどは出るかもしれない。また、パソコンからの移植ものもいくつか出そうな気配。PCエンジンの『アドバンストV．G.』のように元々は18禁だったソフトの露出度を抑えたオリジナルバージョンが出る可能性もある。この辺り、PC－FXの発売予定タイトルの発表がすごく待ち遠しいところだ。

◀PCエンジンの超傑作ギャルゲー『ときめきメモリアル』。

NEC HEのPCエンジン&PC-FXソフトのプロデューサー

PC-FXではいままでなかったような疑似体験を実現したいです

NEC HEのキーマンに聞く! Part・2

PCエンジンで『女神天国』や『レッスルエンジェルス』の制作に携わる深川さんに、PC−FXで作ってみたいソフトについてうかがった。

現実に一番近いゲームが一番面白いゲームです

電撃(以下「電」)「深川さんは面白いソフトってどのようなソフトだと思いますか？」

深川(以下「深」)「僕が面白いと思ってもユーザーに楽しんでもらえなければ意味がないですよ。でも、ユーザーが求めているものを出すだけでなくて、それに僕が面白いと思えるような+αを盛り込んでいきたいです。

例えば、もうライフワークのようになってしまっている(笑)『女神天国』も、可愛い女のコがいっぱい出てくるじゃないですか。でも、それだけではなくて着せ替えシステムを入れよう、ゲームシステムを新しくして色々なことやってみようとか。またこれとは別に、僕が本当に面白いと思うのは実は"現実"なんです。ゲームなら今までの常識にとらわれないリアリティのあるゲームがいいですね。

今、なぜそのようなゲームが出せないかというと、ハードの制約が大きいんですよ。RPGに人気があるのは、今のハードの性能ではRPGが一番擬似体験を表現できるからだと思うんです。ですから、新しいハードでは新しいハードの制約の中で最大限の擬似体験というのが面白いかもしれないですね」

電「今、PCエンジンがあって、それに加えてPC-FXが出てくるわけですよね？　この2つはどのように区別していくのですか？」

深「我々が理解する範囲では、次世代機というのは基本的にはCD-ROMで、世の中がCD-ROMの高いレベルで勝負するんです。値段も機能も。すると今のPCエンジンのユーザー層は高いレベルに移行していくでしょうね。そんな中で、PCエンジンはCD-ROMへの入門機、一番安くてソフトも多い、そういう位置付けにしていきたいです」

電「今後は両方のソフトを平行して出していくということですよね？　その場合、両者の差別化はどのようになるのでしょう？」

深「そのハードでできる最大限の擬似体験のレベルが違うと思うんです。戦う場が違うということで、どちらかを切り捨てるようなことはありません」

ビジュアルシーンを動かして遊べてしまうんです

電「PC-FXの出始めでは今のPCエンジンユーザーの求めるようなタイプのソフトを出していくのでしょうか？」

深「今のPCエンジンユーザーって、今のソフトに満足しているんでしょうか？　PC-FXって実写を動かせますよね。で、これをインタラクティブに扱えるじゃないですか。ただ、インターミッションにアニメが出るだけではだめだと思うんです。やはり、インタラクティブじゃなければ。我々は実写を活かしたものを出していきたいんですよ」

深川悟郎氏
パーソナルプロダクト事業部ソフトウェア推進部

ゲームに対して夢を抱く新進気鋭のゲームプロデューサー。PCエンジンの現在の路線が成功した功労者のひとり。現在は『女神天国』で超多忙。

電「実写というのは自然動画だけでなくアニメも含んでですか？」

深「そうです。ただ、僕個人にとってはアニメよりは自然動画です。アニメだとビジュアルシーンの進歩したものと思われる可能性があるんで」

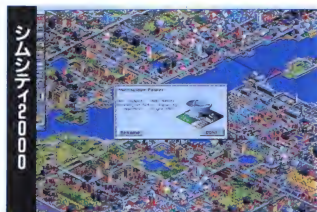
電「PCエンジンの今のユーザーっていうのは自然動画よりはアニメの方を好むような気もしますが、そこはどうなんでしょう？」

深「実写だからと言ってアニメファンが振り向かないかというとそんなことはないと思うんです。例えば昔のハードの能力では難しかったんですけど、アイドルが画面できれいに動けば喜ぶ人も多いんじゃないですか」

電「PC-FXにとくに期待してほしいことは何でしょうか？」

深「ゲームがあってビジュアルシーンが入るのではなくて、動画そのもので遊んでほしい。もちろん、今迄の手法のゲームをPC-FXに持ってきてというのもいいですけど、我々はビジュアルシーンで遊べる、実写シーンで遊べるようなものに期待してほしいです」

パソコンソフトの移植は多いか？

シムシティ2000

▲定番SLGのパワーアップ版。多色表示が美しいとパソコン版が大評判。

ファーランドストーリー

▲気軽に遊べるS・RPGとして人気のタイトル。早くもシリーズ化の気配。

あすか120%

▲美少女格闘モノとして、一部で高い評価。X68000、TOWNS版が出ている。

卒業II

▲ご存じPCエンジン化が発表されたばかりの人気タイトル。これは移植希望!!

ナグザットが満を持して放つ、オリジナル麻雀登場!!

プリンセスクエスト外伝

特報

MAJONG SWORD（マージャンソード）（仮）

『スーパーリアル麻雀』シリーズの移植で、PCエンジンの麻雀ゲームのトップメーカーとして活躍中のナグザットから、ついにオリジナル麻雀ゲームの発売が決定したぞ。今回は発表されたイラストを中心に紹介しよう!!

ETC　ナグザット　SCD専用　発売日未定／価格未定

開発度 7／10現在 10パーセント

登場キャラは、全員かわいい女の子!!

このゲームには2つのモードが用意されている。ひとつは主人公ルティア（プレイヤー）が各国の強豪プリンセスたちと対局し、すべて打ち倒すという「ストーリーモード」。このモードではプレイヤーの行動選択によって、途中のシナリオ展開やエンディングが変化するらしいぞ。そしてもうひとつはストーリーモードで倒したキャラと対局することができる「バトルモード」。こちらは『PⅣカスタム』や『PⅡ・Ⅲカスタム』のフリー対局モードと基本的には同じになるそうだ。続報が入り次第紹介するのでお楽しみに。

◆主人公◆
ルティアリネット

職業：剣士　年齢：17歳　家族構成：父　好きな食べ物：パンケーキ　好きな飲み物：健康飲料水　好きな花：カーネーション　好きな宝石：ガーネット　好きな色：青　身長：160cm　体重：43.5kg　スリーサイズ：B84／W59／H86　ペット：なし　性格：元気もの／楽天家　得意技：ライトニングスラッシュ／エアスラッシュ

　イラスト／牧野竜一（TOMBOY）

●プレイヤー攻撃
●対局キャラ攻撃
対局後には美しい
ビジュアルシーンが!!
●プレイヤー攻撃
●対局キャラ攻撃
●プレイヤーやられ
●対局キャラやられ
ルティアの前に
立ちはだかる敵!!
◆ギムリアプリンセス◆
リキエル
ギムリア
特技：機械工作　年齢：17歳
家族構成：祖父／父／母／兄
好きな食べ物：羊羹　好きな飲み物：緑茶　好きな花：ガーベラ　好きな宝石：サファイヤ
好きな色：紫　身長：168cm
体重：50kg　スリーサイズ：B85／W57／H89　ペット：ヌル（コアラ）　性格：遠慮／空虚
得意技：エレクトリッガー／スマートキャノン
◆ノースランドプリンセス◆
ブルージュ
フィレス
特技：白魔法　年齢：18歳　家族構成：父／母／弟　好きな食べ物：レアチーズケーキ　好きな飲み物：紅茶　好きな花：かすみ草　好きな宝石：アメジスト　好きな色：セピア　身長：160cm
体重：非公開　スリーサイズ：非公開　ペット：セピア（小妖精）　性格：理論的／行動派　得意技：斬魔光球弾／高速雷神脚
続報に期待
しててネ♡

ありりゃりゃ～？またまた発売日が延びちゃったぁー！このままではネタが尽きてしまう!! とゆーわけで…

女神天国 MEGAMI PARADISE

発売日が決まってウレシ～と思っていたら、まさかまさかの発売日変更。このまま記事を進めて行ったら、エンディングまで行っちゃうじゃーん！んで、こーゆーコトになりました。

RPG | NEC HE | SCD専用 | 9月30日発売予定／¥7,800

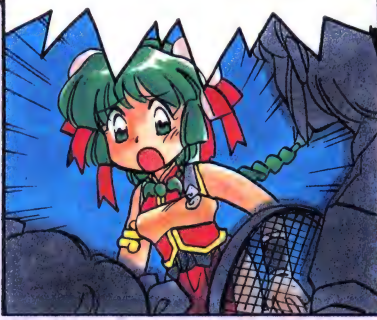
ゲーム記事急病のためコミックリプレイをお送りします

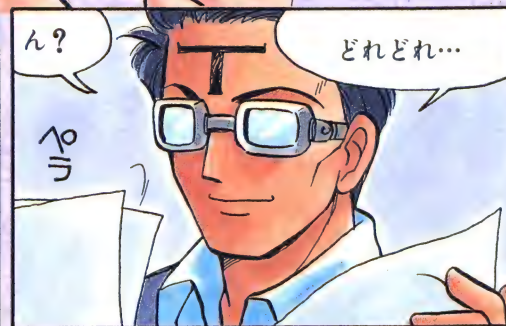
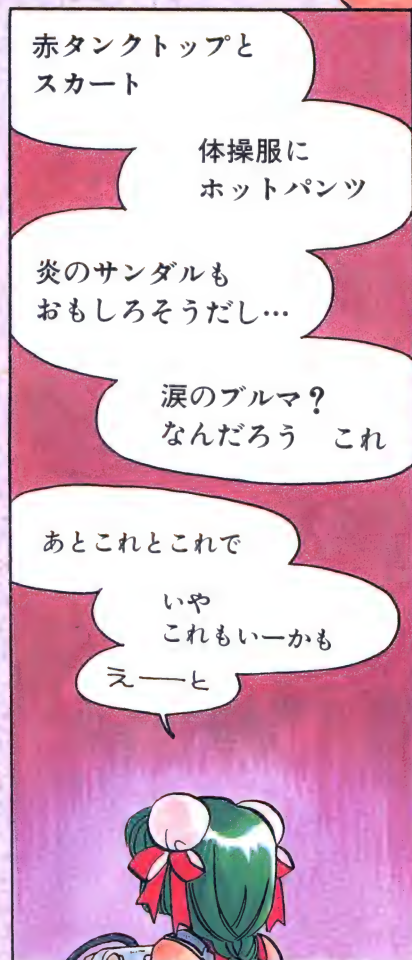
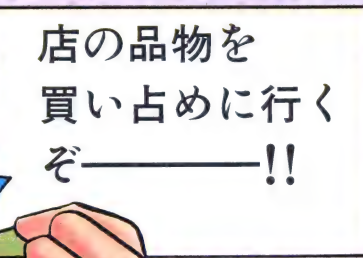
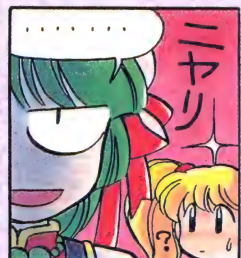
NEW GAME

原作 女神天国（めがみパラダイス）▼

PCエンジンソフト「女神天国」の原作は、本誌に大好評連載中の読者参加ゲーム。隔月の奇数月に掲載しているのでぜひ参加しよう。

電撃PCエンジンにて隔月連載

やっぱり見どころは
コレよね！
ルルベル、リリス、
ジュリアナ、ステイシアとの
出会いのシーン!!
でも女神さまはひとこと
しゃべっただけですぐ
どっか行っちゃうから…
ちょっとものたり
ないなぁ…
たぶんすぐにまた会えるだろうけど
生徒会のヤツら〜
だーっ
——とかやってるうちに
いろいろあって…
全校生徒のみなさん
リンリンを見つけたら
すぐ…
校内放送
生徒会の人たちが
敵として出現
するようになるの
リンリン大ピーンチ!!
なんちゃって♡
ドーン
ポップから教えてもらった魔法
「キラキラ」でどんな敵でも
一発なのさ♡
サラプだから攻撃力が強くなってるのかな？
えっへへー♡
こんなにお金が
たまっちゃった♡
₽652
これでいろんな服が
買えるね！
よーし！
着せかえだーっ!!
まってました!
ぱぱーん
リンリン
知性 14
魅力 57
青ビキニブラ
緑ビキニブラ
白ビキニブラ
おーー
はっ
どしたの？

女神天国（めがみパラダイス）
▼発売日急接近キャンペーン第2弾▲は次ページに掲載!!

●ちなみにストーリーも楽しいゲームですっ（担当編集T）

キャンペーン第2弾は、サイングッズのプレゼントだ!! 発売日が延びちゃった悲しさを、このプレゼントにぶつけよう! イエ〜イッ!!

主題歌は森口博子さん!

NO.1 森口博子さんサイン色紙

To電撃PCエンジンさん

5名

◀バラエティー番組などで大活躍の森口博子さんが、『女神天国』のテーマソングを歌うのだ。ファンなら喉から手が出るほど欲しくなる、森口さんの直筆サイン色紙を5名にプレゼントしちゃうぞ。

第3弾、第4弾はさらにスゴイ!!
後悔しないために、確実に買おう!

次号以降でも、まだまだメガパラ大キャンペーンは続くぞ!! 『女神天国』ファンなら泣いてよろこぶ、プレミアムグッズが目白押しっ! これを入手するには、ゲームをプレイして設問に答えなくっちゃいけないから、発売日に確実に買えるようお店に予約しておこう! これを見逃す手はないっ!!

というわけで ガンガン 予約すべし!

応募の方法

サイングッズが欲しい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、希望のプレゼントを書いて下のあて先までドシドシ送って下さい。厳正な抽選により、サイン色紙を5名、アフレコ用台本を10名の方にそれぞれプレゼントします。

〒101 東京都千代田区神田神保町 2―22―11
カンナビル 電撃PCエンジン編集部
女神天国キャンペーンプレゼント2係
しめ切りは8月15日 (当日消印有効)

※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます

キャンペーン第2弾！

●予約はお早目に近くのショップで！

発売日の延期につき、今後もキャンペーンを延長するんでヨロシク！

ステイシア役
井上喜久子さん

声の感じがおっとりとしていて、〝お姉さん〟的な役柄が多い井上喜久子さん。このゲームでもステイシア役ということでピッタリ！ 代表作は「ああっ女神さまっ」のベルダンディなど。

リンリン役
三石琴乃さん

今や人気抜群の三石琴乃さんは、主人公のリンリンを担当。元気で明るい女の子から、ちょっと怖い敵役までこなすのだ。代表作は「美少女戦士セーラームーンS」の月野うさぎ役など。

ジュリアナ役
冬馬由美さん

ちょっぴりツンとした、お嬢様タイプの役が多い冬馬由美さん。タカビーなジュリアナ役は、まさにハマリ役だよね。代表作は「ああっ女神さまっ」のウルド役など。

NO. 2 声優サイン入りアフレコ用台本

◀「女神天国」のお楽しみエキスがたっぷりつまった、超貴重なアフレコ用台本を10名にプレゼント!! しかも、主人公のリンリンをはじめ、ゲームに登場する主要キャラクターの声を担当した声優さんのサインつきだぞ！ 内容はゲーム中のビジュアルシーンとキャラクター同士が会話するシーンのセリフが書かれたモノで、大爆笑のギャグやストーリーの核心に迫る㊙メッセージがドド〜ンと見れちゃうのだ。サインの方は、「女神天国」が誇る前代未聞の超豪華キャスト陣！ 声優さんにうとい人でも、一度はどこかで聞いたことがあるにちがいない声優さんたちだぞ。これは絶対に見逃せない品物でっせ、だんな。

豪華すぎるぅ〜

ポップ役
本多知恵子さん

一見、色っぽい役が多そうな本多知恵子さん。見かけによらず(笑)かわいらしい声の役(ポップもそう)もできちゃうのだ。代表作は「機動戦士ガンダムZZ」のプル役など。

ルルベル役
横山智佐さん

キャピキャピの元気な声でおなじみの横山智佐さん。ルルベル役もハッスルして、熱演してくれたのだ。代表作は「天地無用！ 魎皇鬼」の砂沙美(プリティーサミー)役など。

リリス役
國府田マリ子さん

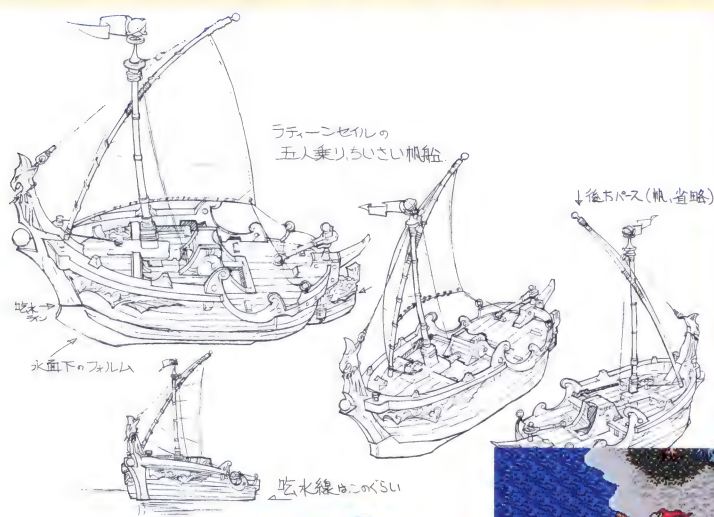
電撃CD文庫でおなじみの國府田マリ子さん。ちょっとか細い感じの声で、かわいい女の子キャラをいろいろ担当しているのだ。代表作は「ダーティーペア・FLASH」のユリ役など。

10月号にて第3弾発表！

聖夜物語

AN EARTH FANTASY STORIES

いよいよ見えてきた!?「聖夜」ワールドの

精密なデザインの帆船

◀▼緻密に描かれた帆船の設定書とゲーム中のグラフィック。グラフィックはややデフォルメされているけど、細かい描き込みがスゴい。しかもデカい（普通のRPGだと、1キャラサイズ程度が標準なのだ）。

『聖夜物語』の大きな魅力の1つが、ていねいにデザインされた世界設定だ。ゲームの画面だけを見ても、単にリアルに描き込まれているだけでなく〝まるでどこかに本当に存在するような〟感じがただよっている。ファンタジーだからいいじゃん、というようなあいまいさやいいかげんさに流されずに、まずキチンと世界を創りあげ、それからじっくりストーリーを構成していった『聖夜〜』だからこそ表現できた存在感なのだ。

まあ前置きはこのくらいにして、そろそろ本誌が特別に入手した極秘資料をちょっと覗いてみよう。

物語の舞台は、エイナスと呼ばれるファンタジー世界。マップはまだ公開できないんだけど、この世界はいくつかの大陸や島、そして、それを囲む海で構成されている。『聖夜〜』に登場するのは、その中で最大の大陸のごく一部と群島、それと海だ。

大陸の文明レベルは、中世のヨーロッパ程度。だから機械のようなものはまだなくて、人々は帆船や動物などを利用して生活を営んでいるんだ。そこで左のイラストと画面に注目！　このデカくてリアルな帆船に乗って、広い海を旅することもできるんだ。この帆船の設定書ひとつを見ても、いかに世界構築に力を入れているかがわかるでしょ！

早くも大反響　聖夜騎士団

■7月号の募集に応えて、さっそくハガキが続々と集まってきているぞ！

●はっきり言って期待しています。いろいろな物を調べたり、自分で職業を選べたりと、自由度が高い上にユーザー思いのシステム！　まるで芸術のようなゲームだ！　〈北海道／赤樹四郎叢雲〉

■質が高い上に簡単に遊べることを目指したスタッフのこだわり（執念ともいう）がゲームのあちこちににじみ出しているはず。

●育ての親が選べるなんてすごい。私はセイクリッド　ヴァンガードがいい。〈埼玉県／サラマンダ〉

■4パターンすべて遊べばもっと楽しめるよ！

●オイラも発売日までにPCエンジンを手に入れよっと。〈神奈川県／サンポール友の会〉

■ちゃんと『聖夜物語』を買うお金をとっておいてね！

今回もできたてホカホカの超最新バージョン＆極秘資料を入手して贈る『聖夜物語』特集！　知れば知るほど早くプレイしたくなるこのゲームの魅力を、たっぷり紹介していくぞ！

RPG　ハドソン　SCD専用　12月発売予定／価格未定　開発度 7／13現在 60パーセント

広大なる冒険の舞台!!!（の、ほんの一部）

もちろんファンタジーＲＰＧなんだから、忘れちゃならないのが「モンスター」と「魔法」!!

エイナス世界には、さまざまなモンスターが生息しているんだけど、その生態がこれまたリアルに設定されているんだ。例えばどのモンスターにも住み家が決まっていて、森林にしか住まないもの、特定の遺跡やダンジョンにしか現れないもの、といった具合に、細かくテリトリーわけがされている。その他にも、ユニークな要素として〝標準身長〟がある。『聖夜～』のバトル画面は、横から見たレイアウトだから、この設定を反映してモンスターのグラフィックが描かれている、という凝りようなんだ。

で、そのモンスターのテリトリーにズカズカ入り込めば、とうぜん戦闘になる。そこで活躍するのが魔法だ！

この世界の魔法は、僧侶か魔法使いだけが使うことができる。しかもホリクスという特殊な物質と呪文書が必要なんだ。ただし、世界的に見ると魔術師の数も少なく、どっちかといえば目立たない程度に使われているようだ。

『聖夜～』は、自分の職業（というか育てられ方）を決められる独特のシステムなので、魔法をどハデに使いたい人は、僧侶か魔法使いにならなきゃね！

▲大きな川の上にかかる高～いつり橋と、はるか断崖の下に見える洞窟の入口。いかにも冒険が待っていそうな場所だ…。

美しいフィールドにくり広げられる冒険！

▶特別にワールドマップのほんの一部を公開しちゃうぞ！　行く先がひと目で分かるのが親切だね。

▼のどかな町並みに、思わずホッと一息。もっと大きな町だってあるぞ。

◀出た！　モンスターだっ!!　ホラ、敵の大きさまで設定通りに表現されているので、迫力満点。

◀〈京都府／国士無双〉

◀〈茨城県／瑠璃〉

◀〈北海道／高都ラキシスむう〉

◀〈京都府／Ｐｉ子〉

◀〈神奈川県／東田〉

◀〈東京都／NYANKO〉

電撃だけの『聖夜物語』特別応援コーナー「聖夜騎士団」では、みんなからのイラストやいろんな質問、励ましのおたよりなどを大・大・大募集しているのだ！　どんどん投稿して、いっぱい掲載されちゃおう!!　あて先はこちら！
〒101　東京都千代田区神保町2－22－11　カンナビル　電撃PCエンジン編集部　聖夜騎士団係

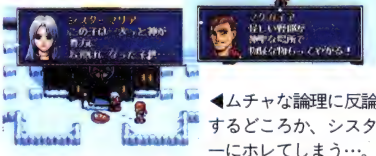
幼子からたくましき少年へ……

ソードマスター

自ら戦うことを学んだ

教会の前に捨てられ、なすすべもない赤ん坊。それを見降ろすひとりの男。そして男は「見つけたぞ」とつぶやきながら、腰の剣を抜いた…。

この絶体絶命の危機を救ったのが、流浪の剣士マクガイアだ。彼はナゾの男は逃がしてしまうが、騒ぎを聞きつけたシスターの強引な説得で、赤ん坊を育てることになってしまう。そしてこの場合、主人公の将来はソードマスター（つまり剣士）として成長するべく、導かれてゆくことになるのだ。

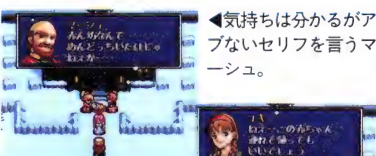
▶ナゾの男に挑みかかるマクガイアの勇姿。なぜか江戸っ子な感じ。

◀ムチャな論理に反論するどころか、シスターにホレてしまう…。

▲5年後、成長した主人公に愛剣ヴァッカードを見せびらかすマクガイア。で、このセリフ。

育った環境によって性格や人格は大きく変化するはず。『聖夜～』では、幼い頃に捨てられた主人公が、誰に育

複雑な環境が独立心を生む

捨て子を見つけておきながら、見捨てて去ろうとする酒場の主人マーシュ。それをめざとく見つけた3人の娼婦。その中ではいちばん若いユキは、しぶるマーシュにねだって、赤ん坊を引き取ることを認めさせる。しかも、その赤ん坊の荷物の中には、金塊と短剣、そしてリンダが思わずくすねた美しい首飾りがあった…。

この場合、主人公は荒々しくもまれながら育ち、ロブアーティスト（盗賊）として成長することになる。

◀気持ちは分かるがアブないセリフを言うマーシュ。

▶大乗り気のユキとオリベラ。だがリンダだけは面倒くさがる。

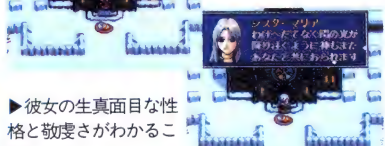
▲そして5年後。ふらふらとどこかへ出かけていくマーシュ。このアドバイスには大切な意味が…。

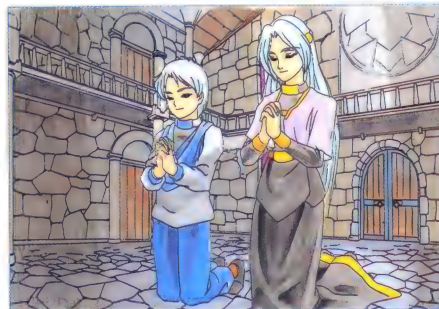
ロブアーティスト

キミ自身が選ぶ4つの運命!!

てもらうかで、4つの異なるストーリーが展開される。その結果、将来の職業がこれほど変わってしまうのだ。

慈悲深さを胸の奥に秘める

◀教会の扉の前で主人公を発見したマリア。やや戸惑っているが…。

▶彼女の生真面目な性格と敬虔さがわかるこのシーン。

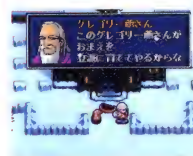
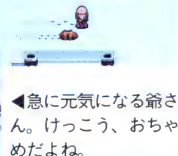
▲マリアはロードリー聖教という宗派に属している。朝の祈りとともに、主人公を起こしにくる。

だれにも拾われなかった場合、教会に住む美しきシスターマリアによって発見されることになる。心温かい彼女は、赤ん坊の不幸な境遇を嘆きつつも、赤ん坊を抱き上げ、そしてその将来の幸せを願うのだった…。

彼女が住まう教会の神、救世主ラザレスへの信仰と聖なるホリクスについての教えを受けた主人公は、やがてセイクリッド ヴァンガード(僧侶のこと)として、慈悲深くも力のある人間に成長してゆくのだ。

自然の美しさと尊さを学んだ

▶すっかりショボくれているグレゴリー爺さん。

◀急に元気になる爺さん。けっこう、おちゃめだよね。

▲5年後。部屋にある魔法のしかけによってどこかにテレポートするグレゴリー。いったい何が?

雪ふる聖夜のにぎわいの中、とぼとぼと歩く2つの影。白髪の老人グレゴリーと、老犬のチャックだ。老人は犬に向かって、なぐさめるように何事かをつぶやいていた。と、そのとき、赤ん坊のなき声が!

寒さに震える赤ん坊を抱き上げたグレゴリーは、にわかに元気になり、期待の源を抱いて家路を急ぐのだった…。こうしてナゾの多いグレゴリー爺さんに拾われた場合、主人公はフォースマスター(魔法使い)として才能を延ばし、成長してゆくのだ。

DUO-RX発売記念
うれしいCD-ROM体験キャンペーン

DUO-RXを買って体験版CD-ROMをもらおう!!

キャンペーン期間中に「DUO-R」か「DUO-RX」を買って、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記し、その保証書のコピーと郵送手数料の切手350円分を同封して下記へお送りください。先着3万名様に、右の体験版CD-ROMムック(非売品)をプレゼント!!!

■期間：6月25日㈯〜8月14日㈰
■応募先：〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号「DUO-RX」キャンペーン事務局
■お問い合わせ：TEL.03-3485-2903

※賞品がなくなり次第キャンペーンは終了させていただきます。終了後に応募された方へは、郵便切手を返送いたしますのでご了承ください。詳しくは店頭のポスター、チラシをご覧ください。賞品は8月22日以降、順次発送いたします。

NEC
キミはもう女神に夢中!
着せかえ可能な、本格的RPG!!
主題歌「パラダイス」「森口博子」が熱唱!
国民的アイドル、森口博子さんが女神天国用に制作されたオリジナル主題歌「パラダイス」を歌います。老若男女と幅広く人気のある森口博子さんの新曲が聞けるのは、この1本だけです。
ルルベル 声・横山智佐
「銀河お嬢様伝説ユナ」のユナ役で有名。
シュリアナ 声・冬馬由美
大ヒット作「エメラルドドラゴン」のファルナ役が好評。
ステイシア 声・井上喜久子
OVA「ああっ女神さまっ」のベルダンディーを担当。
リリス 声・國府田マリ子
TVアニメ「GS美神」のおキヌ役で人気急上昇。
主人公 リンリン 声・三石琴乃
このゲームの主人公。「美少女戦士セーラームーン」で大人気。
約5万通りの魅惑のコスプレシステム!
業界初のコスプレシステムにより、プレイヤーの好みにあったキャラクターでゲームが楽しめます。さらに、女神さまとコスチュームの相性があうと、ごほうびに素敵なグラフィックが見れます。これでもう、キミは女神のト・リ・コ!
女神天国
MEGAMI PARADISE
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PCエンジン スーパーCD·ROM²ソフト
9月30日(金)発売予定/希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd. ©1994女神天国建設委員会/メディアワークス
体験版CD-ROMが、なんとうれしい2枚組!!
[DUO-RX発売記念特別版]
CD-ROMカプセル 1994 SUMMER
収録ソフト(予定)
●ネオ・ネクタリス(ハドソン) ●ハイパーウォーズ(ハドソン) ●ブラッドギア(ハドソン)
●栄冠は君に(アートディンク) ●ぽっぷるメイル(NECホームエレクトロニクス)
●アルナムの牙(ライトスタッフ) ●ボンバーマン'94(ハドソン) 他
好評発売中!!
PC Engine DUO-RX
CD-ROMゲームマシン
標準価格29,800円(税別)
お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

機動武闘伝Gガンダム

★好評放送中!

1/144 SCALE

■GF13-001NHⅡ マスターガンダム
1/144scale……………NEW ¥500

●手刀用の平手をセット。両腕の前腕部が伸縮式で、必殺技"ダークネスフィンガー"を再現。●背部に、ウイング形態のスタビライザーを装備。●黒、赤、グレーの3色成形。

プラモデル®

漆黒の強敵(マスター)ガンダム出現!宿命の師弟対決、今、始まる…。

かつての武術の師、東方不敗(マスター・アジア)が、デビルガンダム四天王のリーダーとして、ドモンに戦いを挑む! 新たな局面を迎えたTVアニメ「機動武闘伝Gガンダム」、その強敵マスターガンダムが、1/144、1/100の2スケールで新登場!コレクション・サイズの1/144では、必殺技"ダークネスフィンガー"を再現。1/100HG仕様では、必殺技はもちろん、高いポテンシャルを誇るボディをガードする、スタビライザーの独得なマント形態をも再現可能。さらに同スケールのHGで発売中のドラゴンガンダムは、両腕を龍の頭と化した必殺技"ドラゴンクロー"が可能。フェイスカバー・オープンをはじめ、3モード変身を完全再現した究極の1/60シャイニングガンダムも好評発売中!プラモデルならではのリアルなディテール&フォルムで、しかも組み立て簡単!

1/100 SCALE

GF13-011NC ドラゴンガンダム■
1/100scale〈HG〉……………NEW ¥1,500

●龍頭型の左右アームカバー内に拳を収納。両腕は伸縮式で、必殺技"ドラゴンクロー"を再現。●頭部カメラアイ、コアランダー・キャノピーはクリアーグリーン。胸部ファイティングシグナル発生装置はクリアーレッド。 ●パーソナルマーク等のマーキングシール付。

1/60 SCALE

Hyper Full Action HG EX

■GF13-017NJ シャイニングガンダム
1/60scale〈HG-Ex〉……………¥3,000

●ノーマル、バトル、スーパーと3モード変身。●フェイスカバー、ショルダーカバー、アームカバー、アンクルカバー、コクピットハッチ等が開閉。●白、赤、青、黄、グレー、クリアーグリーン、クリアースモークの7色とマットゴールドメッキ。●マーキングシール付。

株式会社バンダイ
ホビー事業部
東京都台東区駒形2-4-5 駒形CAビル7F 〒111-81
TEL.03-3847-5116〈直通〉

※商品は、写真と多少異なる場合があります。
※価格は、メーカー希望小売価格です。
尚、この価格には、消費税は含まれません。

ガンダム、BB戦士の"特製グッズ"がその場で当たる
『オールガンダムシャイニングキャンペーン』
を7月23日より実施!くわしくは店頭で!!

吠える! 首を振る! 歩く! 羽ばたく!!

キングギドラ
REAL ACTION KINGGHIDORAH

ゴジラvsキングギドラ

世紀の大怪獣が首や手を動かし、叫びながら歩く、リアルアクション・シリーズ第3弾! 大好評の2大ゴジラに続き、強敵キングギドラ('91年版)が登場!! 外観上の特長でもある、金色に輝やく全身のウロコをリアルに再現。塗装済みの頭部は、それぞれ独自に可動。さらに左右の羽で、はばたきながら歩く動作は、映画そのもの。しかもオリジナル・ボイスで臨場感タップリに咆哮! 平成版ゴジラとの、怪獣バトルが再現できるぞ!!

■リアルアクションキングギドラ('91年版)‥¥4,800

●FA-130モーター、ギア、スイッチ類は、メカボックスに組み込み済み。●3本の首をそれぞれ独立させて可動。羽をはばたかせながら歩行。●音声合成サウンド回路により、'91年版キングギドラのオリジナルボイスを再現。●目、口、牙は塗装済み。※単3電池3本(別売)使用。

■リアルアクションゴジラ……………¥3,500

●組み立てが面倒なギア、スイッチ類は、メカボックスに組み込み済み。●首を左右に、腕を上下に動かしながら歩行。●音声合成サウンド回路により、'93年版ゴジラの咆哮を再現。●ダークグレーの表皮は、目、口、牙、爪、背ビレが塗装済み。※単3電池2本・単5電池2本(別売)使用。

ゴジラ

■リアルアクション初代ゴジラ……………¥3,500

●FA-130モーター、ギア、スイッチ類は、メカボックスに組み込み済み。●首を左右に、腕を上下に動かしながら歩行。●映画の音源より、初代ゴジラの咆哮をサンプリング。●ダークグリーンの表皮は、目、口、牙、爪、背ビレが塗装済み。※単3電池2本・単5電池2本(別売)使用。

BANDAI
株式会社バンダイ
ホビー事業部
東京都台東区駒形2-4-5 駒形CAビル7F 〒111-81
TEL.03-3847-5116〈直通〉

※商品は、写真と多少異なる場合があります。
※価格は、メーカー希望小売価格です。
尚、この価格には、消費税は含まれません。

第１回電撃ゲーム３大賞へのご応募ありがとうございました。

ゲーム小説部門　ゲームイラスト部門　ゲームデザイン部門

各部門入選作決定!!

応募総数1199作品から選ばれたのは？

今年の2月10日に締め切った第１回電撃ゲーム3大賞の各部門入選が決定し、7月2日に入選者に対する贈呈式が行われたのでお伝えしよう。ゲーム小説・ゲームイラスト・ゲームデザインの3部門あわせて、1199作品の中から選ばれた作品だけに、そのいずれもが粒ぞろい。特に小説部門は10月から一斉に作品が発売されるほどの作品なので、お楽しみに（詳しくは下のコラムにて。また8月8日発売の『電撃王』と、電撃文庫のチラシにも載っているので見てね）。

当日は下記の入選者だけでなく、選考委員の天野喜孝先生、大塚英志先生、黒田幸弘先生、高千穂遙先生、林海象先生、安田均先生、矢野徹先生に出席していただき、つつがなく贈呈式は進行。第2回も開催する予定なので、早速準備を進めてみるのもいいかも知れないぞ。

電撃ゲーム小説大賞入選作

［大賞］正賞＋副賞100万円

『五霊闘士現臨！』土門弘幸／三重県

［金賞］正賞＋副賞50万円

『夢か現か幻か』瀧洋一郎／静岡県

［銀賞］正賞＋副賞30万円

『雲ゆきあやし、雨にならんや　鬼面の宿』
坪田亮介／千葉県

『冒険商人アムラフィ　ダゴンの紋章』
中里融司／東京都

電撃ゲームイラスト大賞入選作

［大賞］正賞＋副賞100万円

該当作無し

［金賞］正賞＋副賞50万円

石田博也／茨城県

［銀賞］正賞＋副賞30万円

鈴木雅之／千葉県

［特別賞］正賞＋副賞５万円

那知上みる／福島県
松岡俊明／大阪府
山下しゅんや／埼玉県
川谷光二／愛知県
直江なおこ／岡山県

応募総数122作品

電撃ゲームデザイン大賞入選作

［大賞］正賞＋副賞100万円

該当作無し

［金賞］正賞＋副賞50万円

『混沌の王～Lord of Chaos～』
上中　禅／大阪府

［銀賞］正賞＋副賞30万円

該当作無し

［特別賞］正賞＋副賞５万円

『収集者たちの戦い～コレクターキングへの道～』
市川一輝／長野県

『スーパーマリオワールド・ボードゲーム～君がマリオだ～』
黒田峰子／和歌山県

第2回も開催決定!!

今回、入選した小説部門の作品は10月から発売される。大賞『五霊闘士現臨！』は『五霊闘士オーキ伝』と改題し、電撃文庫より発売予定。金賞『夢か現か幻か』は『クリス・クロス　CRISS-CROSS』と改題し、ハードカバーで発売予定です。レベルの高い作品ならば、すぐに本として発売されるのも電撃文庫ならでは。きみもこういった作品の仲間入りをしないか？　応募要項は続報を待て!!

主催●株式会社メディアワークス　協賛●株式会社バンダイ／ビクターエンタテインメント株式会社　協力／株式会社スクウェア　任天堂株式会社

電撃PCエンジン 特製描き下ろしポスターシリーズ⑦

イラスト／竹井正樹　セルワーク／鈴木孝子

史上最強の誕生 Debut ライバル7人衆

オーディションで見事に合格を果たした、トップ7のタレント候補生たち。これは手ごわいぜ。

Rin Rei

15歳

鈴麗

初期パラメータ			
H.P.	50	体力	50
自信	80	信頼	—
常識	10	熱意	71
発声	200	音感	300
演技	100	魅力	450

初期の人気度数値がダントツでナンバー1の鈴麗。主役の3人グループとは150ポイントの差もあるので、1年めで鈴麗を抜いて1位に立つことは、ほぼ不可能。しかし、人気度で新人賞や音楽大賞が決まるわけじゃないので御心配なく。重要なのは、年間通じての仕事内容だからね。

Sinobu Kusunoki

20歳

楠 忍

成沢みかんとパラメータは似ているものの、魅力が600もあり写真集撮影では向かうところ敵なしというキャラクター。しかもくせ者なのが、演技300という数値。これは下着撮影でも威力を発揮しそうだぞ。楠は2年めに強いキャラクターなので、ここぞ！というときにクイズ対決で休業させちゃえ！

初期パラメータ			
H.P.	40	体力	40
自信	80	信頼	—
常識	30	熱意	41
発声	100	音感	150
演技	300	魅力	600

Yuka Kogure

17歳

小暮由佳

我が弱小プロダクションの3人娘とって最強のライバルとなるのが小暮由佳だ。初期パラメータの数値がどれも高いので、人気度を極端に引き離されないよう、彼女の行動は日々チェックすること。小暮の欠点である常識の低さを利用して、クイズ対決で休業させる作戦を後半では多用しよう。

初期パラメータ			
H.P.	70	体力	70
自信	80	信頼	—
常識	20	熱意	65
発声	300	音感	300
演技	300	魅力	400

Ryouko Kakizaki

17歳

柿崎涼子

初期人気こそ4位に甘んじているものの、潜在能力はなかなかのもの。とくに、発声と音感はスバラらしく、ＣＤ収録やコンサートではポイントをグ〜ンと伸ばしてくるぞ。ノーマークでいると、いつのまにか1位に迫ろうかという位置まで上がってくる実力派キャラ。

初期パラメータ			
H.P.	80	体力	80
自信	70	信頼	—
常識	60	熱意	56
発声	300	音感	400
演技	100	魅力	200

Mio Ayase

22歳

綾瀬未緒

初期パラメータ			
H.P.	40	体力	40
自信	80	信頼	—
常識	60	熱意	52
発声	250	音感	450
演技	100	魅力	300

演技力が低い以外は、パラメータのバランスがいいキャラクター。人気順位も5位と、いいところにつけているので、ジワジワとポイントを稼いで上位に顔を出してくる。綾瀬は常識が高いので、ライバル対決のときはジュリヤマで挑むといいぞ。演技が低いからね……。

Misuzu Honda

19歳

本田みすず

発声と演技力が高く、伊東の初期パラメータに近い（3人グループのキャラ紹介参照)。コンサートや映画撮影では、手ごわいライバルとなりそう。本田と伊東のパラメータを比較して、伊東の方が優位であれば彼女の仕事に伊東をぶつけて、人気度を横取りする作戦もいけるぞ。初期順位は3位で、本田も手ごわい相手！

初期パラメータ			
H.P.	50	体力	50
自信	90	信頼	—
常識	50	熱意	63
発声	300	音感	100
演技	400	魅力	200

Mican Narusawa

13歳

成沢みかん

初期パラメータ			
H.P.	50	体力	50
自信	90	信頼	—
常識	10	熱意	47
発声	200	音感	150
演技	150	魅力	500

人気ランキングは6位。魅力が500と高い以外はこれといって特徴のないキャラクター。まだ13歳だし、こんな小娘に負けたとあっちゃ、とてもじゃないけどアイドル新人賞や音楽大賞はとれないぞ〜。成沢が写真集撮影を仕事に選んだ場合は、田中の魅力で対抗だぁ！

縦横無尽の完璧解析！

私たちが主役よ！

誕★生 Debut

我が弱小プロダクションが世に送り出した3人娘を、みごと未来の大スターに育て上げることができるか…。キミのマネジャーとしての腕が試されるのだ。

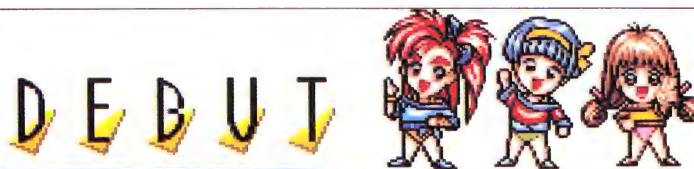
今月は初歩的なプレイテクニックと、買ったその日にすぐ役立つさまざまなデータをドカ〜ンと掲載！　マネジャーとしての予備知識がギッシリ詰まってるぞ！

NECアベニュー	SCD専用
8月26日発売／¥7,800	

開発度 7／10現在 100パーセント

一流マネジャーへのスケジューリングテクニック

まずはスケジュールの決定法則を知ろう

『誕生』のスケジュールの組み方はちょっと変則的なのでここで説明してみるぞ。『卒業』では、半週単位でだれかひとりのスケジュールしか変更できなかったけど『誕生』では週間単位で3人のスケジュールを変更できるようになった。ただし、ひとりずつ1週間丸ごと変更できるのではなく、あらかじめ決められているスケジュールを基に最少1日単位でだれかひとりのスケジュールを変えることができる。右の写真のスケジュール表を例に説明すると、月曜に伊東のスケジュールを変更する。すると藤村・田中の月曜のレッスン内容は固定され、変更は不可能に。そのうえ、藤村のレッスンは月曜から水曜の3日間にまたがっているため、水曜までレッスン内容が固定され、変更できるのは木曜からとなる。わかったかな？

スケジュール組み立て画面

スケジュール組み立て一例

◀月～火曜の藤村のレッスンを変更。発声練習でもさせるか……。

◀変更したスケジュールは青表示。変更不可能部分は黒っぽい色になる。

◀金曜までレッスン内容を決めたら実行だ。レッスンを間違って入力した場合はやり直しを選択。

マネジャー必見！ スケジュール㊙テクニック

役に立つわよ♥

㊙テク その1 スケジュールの組み合わせが悪いときは ロードし直す!

じつは、スケジュール内容を変える方法があるのだ。まず、あらかじめ日曜にセーブをして月曜を迎える。1週間のスケジュールを見て納得がいかない場合は、リセット後ロードし直して、再度月曜を迎える。すると、ランダムでスケジュール内容が変わるぞ！

例えばこんなとき

◀うわ～、夜遊び、ドライブ……。内容が悪すぎる。

ロードし直すと？

▶ロードし直すたびにスケジュールが変化する。ね！

㊙テク その2 レッスン内容を変える必要がない場合でも手を加える

スケジュールを見て、レッスン内容をあえて変える必要がない場合もある。しかし、マネジャーが変更できるレッスンである場合は、同じレッスンを組み立ててあげるとチョット得をするぞ。なにが得するって？　それはズバリ！信頼度が稼げるのだ!!

例えばこんなとき

▶月曜からのレッスンは3人とも変える必要はないな。

▶こういうときに同じレッスンを組み込んでやる。

（信頼を稼げる）

◀手を加えると信頼が上がるのでお得。

DATAを見て全キャラの状態をチェック

左3人は我がプロダクションの娘たち

右端にはライバル7人のDATAを表示

HP 56	HP 30	HP 60	HP---
体力 65	体力 45	体力 60	体力 50
自信 40	自信 36	自信 66	自信 87
信頼 39	信頼 62	信頼 70	信頼---
常識 40	常識 52	常識 34	常識 50
熱意 40	熱意 60	熱意 50	熱意 63
発声350	発声222	発声209	発声301
音感 93	音感394	音感 94	音感101
演技300	演技150	演技100	演技400
魅力152	魅力266	魅力533	魅力201

スケジュール画面の下にある"ＤＡＴＡ"を選ぶと、伊東・藤村・田中の我が３人グループと、ライバル７人のパラメータ＋ステータスの状態を見ることができる。スケジュールのレッスン内容を決める際に、各キャラのパラメータを知っておけば、どういうレッスンをさせるといいか判断しやすいし、同時にライバルの状態もチェックできる。ただ、伊東・藤村・田中の数値を見るだけなら、スケジュール画面でも見られるけどね。

右端にはライバル７人のデータを表示。表示覧はひとり分しかないので、ウインドウを開いてライバル７人のだれのデータを表示するかを選択する。ライバルの状態は、こまめにチェックしてソンなし。

▲７人のライバルは、こんなふうにウインドウを開いて表示選択。

知ってて得する役に立つ！　レッスンデータ一覧表

ステータス＼レッスン	発声練習	音感練習	演技練習	基礎教養	エアロビ	体操	茶道	お休み	映画鑑賞	音楽鑑賞	買い物	夜遊び	ドライブ	温泉旅行	カラオケ	遊園地	サボリ
ＨＰ	ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN	大きくDOWN	少しDOWN	大きくUP	ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN	ややUP	ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN
体力						少しUP											
自信	ややUP	ややUP	ややUP	ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN	少しDOWN		ややDOWN	ややDOWN	ややDOWN	大きくDOWN	ややDOWN	少しDOWN	ややUP	ややDOWN	少しDOWN
信頼	信頼の数値は、プレイヤーがレッスン内容を決定したときのみＵＰする。要するにスケジュールを立ててあげたキャラほど信頼がグ〜ンと高くなる。										少しDOWN	大きくDOWN	少しDOWN	大きくDOWN	少しDOWN	少しDOWN	
常識	ややDOWN	ややDOWN	ややUP	ややUP		少しDOWN	少しUP		少しUP	少しUP	少しUP	大きくDOWN	少しUP		少しDOWN		
熱意	少しUP	少しUP	少しUP	少しUP	少しUP	ややUP	ややUP		ややDOWN	ややDOWN	少しDOWN	少しDOWN	少しDOWN	少しDOWN	ややDOWN	少しDOWN	少しDOWN
発声	大きくUP		ややDOWN						ややDOWN								
音感		大きくUP		ややDOWN	ややDOWN								ややDOWN		少しUP		
演技		ややDOWN	大きくUP							ややDOWN							
魅力	ややDOWN	ややDOWN		少しDOWN	大きくUP	ややUP	大きくUP	大きくUP				大きくDOWN		大きくUP	ややDOWN	大きくDOWN	ややDOWN

表の見方

レッスン別の各パラメータ変化を表にしたので、スケジュールを組む際に役立つんじゃないかな。各キャラのパラメータとにらめっこしながら、スケジューリングしてね。

↑…大きくUP　↑…ややUP　↑…少しUP

↓…大きくDOWN　↓…ややDOWN　↓…少しDOWN

3人のコンディションには十分な気配りを!

コンディション別、各パラメータへの影響度

レッスンの日々が続けば、各パラメータの数値も大きく変動し、それに伴って彼女たちの反応もさまざま。状態が普通のときは、レッスン内容通りのパラメータ変化をするけど、ある条件の数値に達すると、いろんなコンディションに変化する。ＨＰが下がると過労や病気になったり、自信が高すぎるとタカビーになるといった具合にね。表に各コンディション別のパラメータ変化を載せたので参考にしてね。コンディションに変化があった場合の数値変動は、そのコンディションのパラメータ変化とレッスン内容のパラメータ変化を合わせたものになる。ちょっと複雑だけど、上機嫌以外の状態はできるだけ避けたほうがイイぞ。

表の見方

出席率に関して

◎…100%出席　△…週に半分程度さぼる
○…週に１・２回さぼる　×…フルに欠席

コンディション	病気	疲労	不機嫌	怒り	泣き	タカビー	色気	上機嫌	失踪	失恋
ＨＰ	↑									
体力	↓									
自信	⇓									⇓
信頼	⇓		⇓	↓						
常識									⇓	↓
熱意	⇓	⇓	↓	↓		↓	↓	⇑	⇓	⇓
発声	⇓				↓	↓			↓	↓
音感					↓	↓			↓	↓
演技	↓				↓	↓			↓	↓
魅力	↓				↓	↓	⇑		↓	↓
出席率	×	○	△	×	○	△	△	◎	×	○

彼女たちのご機嫌とりも

ヒント! 各コンディションに落ち入りやすい条件とは?

病気
HPが極端に低下すると病気に。こうなるとＨＰがある程度回復するまでレッスンを休む。もちろん、スケジュールも組めない。**HPが回復すれば治る。**

不機嫌
信頼が低くなると不機嫌になる。怒りにくらべて、キャラクターの状態が悪くないときに不機嫌になる。**信頼を上げれば回復。**

泣き
自信が低くなるとなりやすい。熱意が高ければある程度防ぐことができる。**自信をちょっと上げれば**すぐに回復するぞ。

色気
常識と熱意が低くなると色気づく。色気には２種類あり、ただの色気と、マネジャーに対する恋の場合がある。

上機嫌
信頼がそうとう高いとハッピー、ラッピー、上機嫌に。ただ、キライなスケジュールなんかをあまりやっていないときに限る。レッスンを休まなくなる。

疲労
HPが低めになると過労に落ち入りやすい。しかし熱意が高ければ、ある程度防げる。ＨＰの数値表示が赤くなったら要注意!

怒り
信頼が低くなるとなりやすい。あと、キライなスケジュールをいっぱいやったときなどに怒りとなる。**信頼をある程度上げると回復する。**

タカビー
自信がおもいっきり高いとタカビーに。レッスンをさぼるわ、パラメータが落ちるわ、で、もう最悪。早急に**自信を下げて**普通のコンディションに!

失恋
色気状態が長引くと失恋することがある。失恋するとレッスンはそうさぼらないものの、パラメータが全体的に下がりまくる。**日曜に悩みを聞こう。**

失踪
いろいろな悪条件が重なると失踪することがある。日曜のコミュニケーションで**"悩みを聞く"**と、ある程度不満を解消することができるぞ。

2年間のイベントまるごと公開!

1年め 月/日	1/30	2/27	3/27	4/24	5/29	6/26	7/31	8/28	9/25	10/30	11/27	12/25
イベント	仕事日	CM営業	仕事日	句会	仕事日	CM撮影	仕事日	水泳大会	仕事日	CM営業	仕事日	アイドル新人賞

2年め 月/日	1/29	2/26	3/26	4/30	5/28	6/25	7/30	8/27	9/24	10/29	11/26	12/31
イベント	仕事日	CM撮影	仕事日	句会	仕事日	CM営業	仕事日	水泳大会	仕事日	CM撮影	仕事日	音楽大賞

月末の仕事日はスターへの第一歩!

仕事日は奇数月末の最終日曜にあるイベント。仕事は5種類あり、写真集撮影なら写真集の売り上げ冊数、CD収録はCDの売上げ枚数、コンサート、映画撮影、ミュージカルは観客動員数の多さをライバルたちと競うわけだ。一度に選べる仕事の種類はひとつだけだから、ライバルの参加状況を見ながら、どの仕事を選ぶか決めなくちゃいけない。ここでの仕事の実績が、人気ランキングや年末の新人賞・音楽大賞の結果に大きく影響してくるぞ。

仕事別・各ステータスの影響度

◎…大きく影響
○…少々影響

	写真集(水着)	写真集(下着)	CD収録	コンサート	映画撮影	ミュージカル
常識					○	○
発声			○	◎		○
音感			◎	○		○
演技		○		○	◎	◎
魅力	◎	◎			○	

上級ランクの仕事には条件がある!

仕事にはランクがあり、最初に選べる仕事は写真集撮影(水着)とCD収録のみ。あとの上級ランクの仕事は下に書いてある条件を満たさないと選択できない。

仕事	条件
写真集(下着)	ライバルがいて1位になった後にもう一度写真集撮影する。
映画撮影	写真集撮影でライバルがいて1位になるか、高得点を取る。
コンサート	CD収録でライバルを破り1位になるか、高得点を取る。
ミュージカル	映画撮影とコンサートでライバルを破り1位になるか、高得点獲得。

句会は"常識"がものをいう!

2年間ともに4月の最終日曜に行われるイベント"句会"。これってPCオリジナルのイベントで、パソコン版にはなかったんだよね。ちゃんと意味の通じる俳句を読ませるには常識の高さが必要。普段からアイドルになるためのレッスンしかしていないと常識は低くなりがち…。頼れるのは藤村だけ?

▲まったくワケのわからない句を…。マネージャーとして恥ずかしい……。

夏だ!水着だ!水泳だ!

夏とくればアイドル水泳大会。もうこれは定番イベントだよね。3人のリレー式で行われ、1位をとったチームが人気ポイントをガバッともらえるワケ。体力の高いキャラクターほど速く泳げるぞ。

▲ウチの3人グループは伊東頼りなのよん。

CM撮りで人気度UP!

CM撮影もPC版では変更されている。パソコン版は突発的なイベントだったんだけど、PC版では2月にCM営業(どういうCMを撮るか選択。もちろんライバルも参加)、そして、6月にスポンサーから撮影決定の返事があった場合にCM撮影をすることができる。このとき撮影後に3択のかけ声を選ぶ場面があって、この選択いかんで信頼度や人気ポイントのUPが狙えるぞ。

◀CM営業は、スポンサーに対するネームエントリーだ!

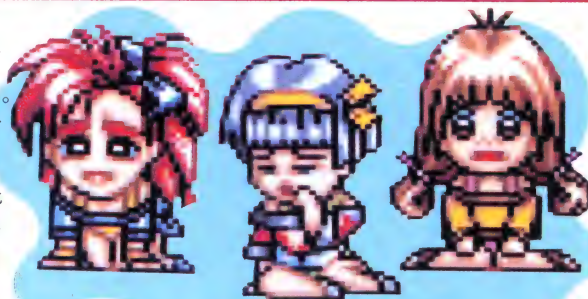
▶見事に仕事が舞い込んできたぞ。さおりちゃん、い〜よ!

新人賞・音楽大賞はだれの手に?

1年めの年末は新人賞、2年めの年末には音楽大賞が控えている。それぞれの賞を取るためには、人気ポイントの累積値で決められる人気ランキングや仕事5部門(写真集撮影〜ミュージカル)の実績ポイントが重要。とくに仕事5部門は、部門別に最高の実績を挙げたアイドルが発表され、数多くの部門賞をとったアイドルに賞の栄冠が輝く。

休日コマンド徹底ガイド

主要な6つのコマンド! 休日の行動は慎重に

『卒業』では自らを鍛えるコマンドがあったけど『誕生』では一切なし。彼女たち3人をアイドルスターにするためにゃ、マネジャーに〝休み〟という2文字はない。パラメータが低いときは、特訓コマンドで愛のムチを振るい、心をオニにする……。それもキミたち3人のタメを思ってこそなんだぁ! わかってくれ!! 疲れたらドリンク剤あげるから…ね。

お願い…日曜くらい休ませて…

SUNDAY MENU

- なにもしない
- 特 訓
- コミュニケーション
- 手帳を見る
- 郵便物を見る
- システムメニュー

MENU1 なにもしない

ハッキリいって、休日に何もしない手はないぞ!

さっきも書いたとおり、マネジャーに〝休み〟など存在しないのだ。この〝なにもしない〟というのは、マネジャーにとってサボリも同然のコマンド。なにもしないくらいなら、特訓するとか、彼女たちとコミュニケーションをとるとか、手帳を開いてライバル対策を練るなど……。他にやることは山のようにある。だから、間違ってもこのコマンドは押しちゃダメ!

MENU2 特訓

ビシバシ鍛えてパラメータ大幅UPのチャンス!

たぶん、使用頻度がいちばん高いと思われるコマンド。なんてったって、平日のレッスンよりも大幅なパラメータUPができる! これは使わなきゃソンだ。とにかく口では言えない(じつはオフレコ)ほど数値が上がるから、一度お試しあれ。ただし、過労ぎみのキャラを特訓すると、病気でバタンキュ～するので、HP表示が赤い娘には使用禁止。

◀このとおり。特訓の効果は超絶大なのだ。

▶HPが下がってヘロヘロ状態の娘には特訓させるな。

MENU3 コミュニケーション

仕事を組み立てるだけじゃマネジャーは勤まらない!

たまには彼女たちとコミュニケーションをとって、日頃の不満を解消してやることもマネジャーの大事な役目だ。さもないと〝怒り〟や〝失踪〟なんてとんでもないことが起こることも……。

◀コミュニケーションをとるのもマネジャーの立派な仕事。

行動その1 ●様子を見に行く

彼女たちの私生活をチョットのぞいてみる。このコマンドは、スキャンダルを未然に防ぐのにとても効果的。運がよければ、寝起きのパジャマ姿を見ることができる!

▲様子を見にいっても何もないことが多い…。

▼しかし、運よきゃいろんなビジュアルが!

行動その2 ●プレゼント

たまにはプレゼントしてご機嫌とりもしなきゃね! プレゼントは2種類あって、信頼が大幅にUPする〝ぬいぐるみ〟と、HPが回復する〝ドリンク剤〟がある。

◀女の子だもの…プレゼントはうれしい。

行動その3 ●とにかくほめる

とにかくほめちぎるコマンド。そうすると自信が大幅にUPするぞ。自信をなくして、しょげている娘に使ってあげるとイイぞ!

◀もう最高って具合に、ほめちぎる。

行動その4 ●悩みを聞く

日頃の不満や悩みを解決するコマンド。チョットでも「様子がおかしいなぁ」と思ったら、このコマンドを即実行だ。

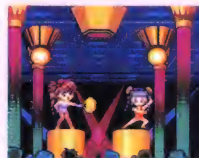
◀「私悲しいの」なんてときは悩みを聞こう。

行動その5 ●ライバル対決

2年めから多用することになるであろう項目。2種類あるライバル対決でどちらかを選択し、勝てばそのライバルを1カ月間休業させることができる。そうすればそのライバルは仕事日にポイントを稼げない。

★クイズでアタック

◀クイズは常識が高くないとダメ。

★ジュリヤマでゴーゴー

◀演技と魅力がものをいうぞ!

MENU4 手帳を見る 個人、ライバルのDATA・実績を細かにチェック!

手帳の項目
- 個人データ
- ライバルデータ
- 総合実績データ
- 年間実績データ
- 人気データ
- 今月の予定

個人・ライバルのデータから、今までの仕事の実績や人気データまで、このゲームのデータまわりをすべて見ることができる便利な項目。とくに、人気と実績データは、ライバルと自分たち3人娘を比較しながら、この先どういうふうに3人を育て、どんな仕事をさせるか、の作戦を練るのに効果抜群の項目だ。

▲仕事日の結果が実績として残る。各部門の実績は年間別と総合で見わけることができるのだ。

▼人気ランキングが見れる。我がグループは、ビリからのスタート。1位になる日を夢見て…。

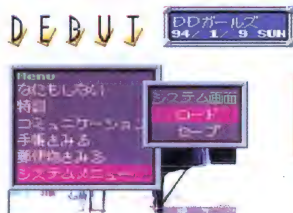
MENU5 郵便物を見る ファンレターや贈り物、ときにはライバルファンからのカミソリ?

たま〜にファンからのプレゼントが届いている場合がある。この項目は、ファンからの贈り物が届いているか確認するコマンドだ。このコマンドを選択しても月曜に進んでしまうことはないので、毎週チェックしてみよう。最初のうちは人気もないので、ゼ〜ンゼン、な〜んにも来ない。しかし人気が上がっていくと、ファンレターなんかが届くようになる。しかし、ときにはライバルファンからカミソリが…。

人気がないうちは、何度見てもなにも来てない。ショボ〜ン。

MENU6 システムメニュー 予期せぬできごとに備えて、こまめにセーブ!

なんたって2年間は長い。いつ、どんなことに出会うかわからないもんね。予期せぬできごとに備えて、セーブはこまめにすることをオススメするぞ。セーブは3カ所までしかできないので、"天の声バンク"を常備して、たくさんセーブできるようにしておくとイイぞ。

メニュー選択

▲システムメニューはセーブかロードの選択のみ。内容に関する設定項目はナシ。

1.セーブ可能領域
"No Data"の文字が白いところは、セーブ可能領域。

2.すでにセーブしてある
3人のグループ名が入ってれば、すでにセーブしてあるという証拠。ロードが可能だ。

3.セーブできない
"No Data"の文字が色つきの場合は、セーブ不可能。

ゲームを楽しむ前にセーブ領域の確保を!

『誕生』はセーブデータが大きいので、ゲームを始める前に他のゲームのいらないセーブデータは消しておくこと!

▶いらないセーブデータは全部消すこと。

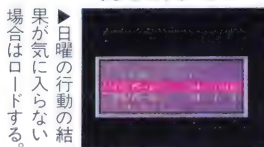
ちょっとズルイけど かしこいセーブ・ロードの利用法!

ロードが何回でもできることを利用した、少しズルイ?テクニックの紹介。コミュニケーションの項目は、選択すると結果が出た後に月曜になってしまう。クイズ対決で負けたり、様子を見に行ってなにもなかったら、日曜の行動はムダになる。そんなときは、ロードし直してリトライだ。

まずセーブ

◀日曜になったら即セーブをする。これ常識。

何もおきない…

▶日曜の行動の結果が気に入らない場合はロードする。

▲様子を見に行くなどのランダムイベントは、リトライあるのみ。そのうちきっとイイことが……。

元気さだけは、誰にも負けない! スポーティーな女の子!

長〜い赤毛の髪と、太くてりりしい眉がチャームポイントの亜紀ちゃん。元気いっぱいでなにごとにも積極的な熱い娘に見えるけど、初期パラメータを見る限りでは自信・信頼・熱意が3人中最低の数値で、けっこう冷めていたりする。プレイ序盤ではレッスンをサボることが多く、思ったとおりにスケジュールをこなしてくれない、マネジャー泣かせの困ったちゃんなんだ。序盤はできるだけ目をかけて、信頼や熱意のアップに励もう。サボりまくって手がつけられない場合は、日曜に特訓をして一挙にパラメータUP!

▲最初のうちはよくサボるのよ……ほんと。頼むからレッスンしてよ〜。

初期パラメータ

項目	値
体力	65
自信	50
信頼	40
常識	35
熱意	40
発声	350
音感	100
演技	300
魅力	150

伊東亜紀
AKI ITO

こ〜いうことは私にお・ま・か・せ!

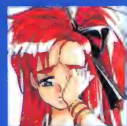
演技系のお仕事は右に出る者ナシ!?

伊東の特徴は発声と演技の高さ。とくに演技の数値は、他の２人よりもスバ抜けて高く、演技が求められるイベントにはめっぽう強い。例えば、映画撮影とかミュージカルとかね。常識を上げれば、ライバル対決のクイズ（演技）なんかもバッチリいけるぞ！

水泳大会のアンカーは私でキマリ!

身体的な項目で目を引くのが、体力の高さだ。レッスンを続けても疲労しにくいから、サボりさえしなければ育てやすいキャラなんだけどね……。あと、体力の高さは水泳大会の泳ぎの速さにもつながるから、伊東にガンバってもらおう！

体力に自信アリ！

▲水を得た魚のように、水泳大会では大活躍！

ゴメンネ! これだけは許して

私はオンチ？　音感ないです…

伊東っていい声しているんだけど、じつは音痴なのだ。音感の数値は田中と並んで初期値が100……ひ、低い。美声で音痴というわけ。伊東には間違ってもＣＤ収録の仕事をさせないように！　もっとも、発声のレッスンを鬼のようにこなして数値がＵＰしていれば話は別だけどね。どうせならコンサートのほうが向いているぞ。

▶余裕があったら伊東の持ち歌を聞いてみてはいかが？

写真集は売れないみたい…

気性が激しいのか…それとも太い眉がりりしすぎるのか…。３人中でもっとも魅力が低い。プロポーションはけっこういいんだけど、カワイらしさや色気がないのね。たぶん。ってことで、写真集のモデルには不向き。

魅力にとぼしい？

将来の夢は？

演技には自信があるから舞台女優になりたいの!

マルチな才能はリーダー格!?
アイドルスターのトップ候補

ショートヘアに、さわやかな笑顔が魅力的なさおりちゃん。3人の中では最年長(とはいっても18だけど)で、みんなのリーダー的な存在。初期パラメータを見ても極端に低い数値がなく、育て方いかんでは、なんでもできて頼りになる娘になるぞ。強いて欠点をいうならば、自信が低いので発声・音感・演技など、自信UPにつながるレッスンを多く組むようにして、〝あたし悲しいんです〟みたいな自信喪失状態にならないように心がけよう。初心者には、いちばん扱いやすいキャラといえるかも!?

初期パラメータ

項目	値
体力	45
自信	40
信頼	60
常識	55
熱意	60
発声	200
音感	400
演技	150
魅力	250

どんな仕事だってこなしてみせるわ!

CD収録はバッチリ!

音感は3人中トップ。発声もまあまあの数値なので、ちょっと鍛えればCD収録はバッチリいけるぞ。最初の仕事は、写真集撮影かCD収録しかできないことを考えると、序盤は藤村にガンバってもらおう！

◀将来、自分で作詞した曲を歌える日が来るといいね。

ライバル対決には藤村を!

歌系クイズに強い！

勝てばライバルを1カ月間休業に追い込むことができるライバル対決。クイズ系の対決では常識の高さが正解率に影響してくるので、常識のある藤村を選ぶのがベター。とくに、歌のクイズでは音感の数値が重要なので、なおさら藤村にもってこいというわけだ。間違ってもジュリヤマはさせないように……。

あ〜…あとは演技力さえあれば

ミュージカルスターだって夢じゃない!

ひどく悪い！　というほどじゃないけど、演技の初期値がチョット低い。1年めはムリとしても、2年めで余裕が出てきたら演技の数値をグ〜ンと上げて、ミュージカルでも実績をあげることができる。まぁ、ここまできたら、なにをやっても成功するけどね。

▲私はローレライのマーメイド…。あぁ〜さおりちゃんてカワイイよなぁ（個人的に…）。

体力が低いので過労に注意

『卒業』の中本（例えが古いか？）ほどではないけど、体力がやや低いので、レッスンを続けて酷使すると、すぐに過労で病気になってしまう。最初のうちはこまめに休ませつつ、たまに体操でもさせて体力増強を図ろう。1年めの終わりころで60くらい。2年めの水泳大会前には70以上に目標を置いてスケジュールを立てていこう。HPが30前後のときの夜遊びだけはしちゃダメよ。

将来の夢は？

歌唱力を生かしてシンガーソングライターになりたいな

魅力の高さはNo.1!
かわいらしさで突っ走れ!

ハッキリいってスキキライが分かれそうな娘（プレイしてみればわかるよ…きっと)。元気ハツラツというよりは脳天気に近いノリの久美ちゃん。魅力の数値が500と、血が出そうなほど極端に高いのが特徴。ウラを返せば他のパラメータはアゴが落ちるほど低い…困ったちゃんだな。

初期パラメータ

項目	数値
体力	60
自信	70
信頼	70
常識	35
熱意	50
発声	200
音感	100
演技	100
魅力	500

でも、自信や信頼の数値は高いからやる気はあると見えるね。スケジュールはきちっとこなしてくれるぞ。ただし、自信の数値がチョット高い傾向にあるので、タカビー状態に注意。

田中久美
KUMI TANAKA

フフフ♡ 魅力なら誰にも負けない!

写真集撮影は久美ちゃんで決まり

魅力の高さを生かせる仕事といえば写真集撮影。500もあれば楽に1位を取れると思いきや、楠忍がライバルにいると、そう簡単にはいかない。確実に1位を取りたければ650くらいまで上げたい。ちなみに2度め以降の仕事では下着撮影になり、ある程度の演技力が必要となる。

演技力を磨いて"ジュリヤマ"に挑戦!

魅力以外は取り柄なし…ではあまりに情けないので、演技力を高めてジュリヤマさせるのもいいかもしれない。しかし、華麗に踊り続けるには高い演技力と、タカビーなほどの自信の高さがポイントとなるぞ。

田中ぁ〜特訓だぁ〜!

▲演技力がつけば、ジュリヤマ以外にも映画撮影の仕事だってこなせるかも!

オンチで常識もない…ショボーン

とにかく発声と音感の練習を!

休日はもちろん特訓

▶アイドルスターを目指すなら、欠点は補わなくっちゃネ。

田中の将来をマジメに考えるならば、発声や音感の数値を上げておくべきかな。でも、あの初期値の低さは鍛えあげるのに相当苦労しそう。上手な育て方としては、休日の特訓で発声・音感・演技の数値を一気に上げるのが確実な方法だぞ。

開きなおって長所を伸ばす手も!

エアロビな日々

▲田中にあまり手をかけたくないときは、魅力と演技のみに絞って数値UP。

ビューティホ〜!

このさい長所を生かして写真集撮影専門キャラにしてしまうのはどうだろう…。下着撮影に備えて演技も少し上げておけばOK。

将来の夢は?

何でもできるマルチタレントが夢なの♡

予想だにしない突然のイベント。ある条件を満たすと発生するイベントなど、PC版の『誕生』は、イベントビジュアルが大幅に強化されている。このページで紹介してあるビジュアルはそのほんの一部なのだ。他にもたくさんあるから、あとはプレイしてのお楽しみってとこかな。じつはビジュアル以外にも、ライバルキャラの持ち歌を聞けるなどオマケ的な要素もあるぞ。

スクープ 同棲が発覚!!

じつは、未然に防ぐことができる

アイドルにとっていちばんの天敵はスキャンダル。もしも同棲なんかが発覚しようもんなら、人気はガタ落ち。せっかくの苦労が水の泡だ。しかし、日曜に様子を見に行っていれば同棲発覚は未然に防げる。

▲日曜に様子を見に行ってみよう。

▼同棲が発覚する2カ月くらい前から発見できる。

酒ぐせの悪い3人組！

飲酒のビジュアルも、日曜に彼女たちの様子を見に行くことで、ごくまれに見るられるイベントだ。飲酒を発見したら、どう声をかけるか3択の表示が出る。声のかけ方によってパラメータが微妙に変化するぞ。

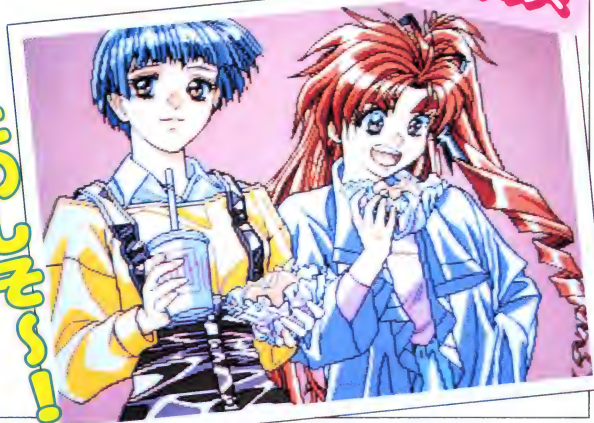
マネジャー、ア然 突然の失踪…

彼女たちの不満が爆発すると、突然失踪してしまうことがある。こうなったら日曜のコミュニケーションで〝探索〟するしかない…。

◀探索すると、失踪した藤村を発見。さあ、キミならどう声をかける？

街中で見つけた彼女たちの素顔

これも様子を見に行くと、ごくまれに見られる2人ビジュアル。他にもあるぞ！

 イラスト／白虎かなめ

2年間の総決算
…そして3人娘は?

キミのマネジャーとしての真価が問われる!

☆2年間…いろいろなことがあったなぁ〜

2年めの年末に行われる音楽大賞でゲームの幕は降りる。クイズ対決で悪戦苦闘したあの日々…。写真撮影でドキッさせられた下着撮影…。伊東のスポーティーなCM撮りもよかったなぁ…なんて、いろいろ思い出は尽きないけど、音楽大賞を見事に受賞し、3人ともにアイドルスターへと羽ばたくことができれば、マネジャーとしてこれほどウレシイことはないはずだ。

音楽大賞

▶仕事5部門それぞれ発表のあと、大賞が決定される。部門賞を多く取った者が大賞に。

栄冠はだれの手に?

☆育成結果によってエンディングは様々

3人それぞれに、12〜13種類のエンディングが用意されている。もちろんベストエンディングは、3人ともにアイドルになることだ!

マネジャー!
2年間お疲れさま♥

次号10月号に続く!

OAV版「誕生」情報入手!!

ゲームの次はアニメへ! OAV版「誕生」も秋には登場だ!! ドラマCDも同じく秋に発売予定。くわしくは次号の続報を待て!

ソニーミュージックエンタテインメント/各¥5,800
VOL.1 10月21日発売/VOL.2 12月21日発売

伊東亜紀
CV.富永み〜な

藤村さおり
CV.笠原弘子

田中久美
CV.かないみか

相田幸子
CV.椎名へきる

PCエンジン版そのままの声優たちがフルコーラスで迫る! 完全無敵の全12曲がゲームより一足早くキミの手に!!

NECアベニュー/8月21日発売/¥3,000

GM「誕生」も発売!

まこちゃんでスタートすると、下校の途中でうさぎちゃんと出会うんだ。うさぎちゃんといろいろおしゃべりしていると、そこにレイちゃんと美奈子ちゃんが登場。美奈子ちゃんの話では、アルテミスがセーラー戦士を集めて特訓をするんだって。みんなはさぼってゲーセンへ行き、まこちゃんは別行動で図書室にいる亜美ちゃんのところへ向かう。途中、不良たちにからまれている女の子を助けることになるんだけど、このコがまこちゃんに恋しちゃうのだ。

▶通りかかったまこちゃんに、助けを求める女の子。ゲームオリジナルキャラ。

◀ババーンと不良たちをやっつけちゃうまこちゃん。つよ〜い！

怪しい人影を見たというアルテミスに、朝の5時半に起こされてしまった美奈子ちゃん。どうやらその人影は"新たな敵"らしく、これに対抗できるよう特訓をしようとアルテミスが提案するんだけど、美奈子ちゃんはゼ〜ンゼンやる気なし。学校が終わると、うさぎちゃんとレイちゃんを誘って、元基お兄さんのいるゲーセンのクラウンへ遊びに行っちゃうんだ。

▲朝もはよから起こされて、かわいそうな美奈子。

▲ゲーセンでは、クレーンゲームに夢中なの♥

おも〜ッしろいタイトルよ♥

美少女戦士セーラームーン

DC　バンプレスト　SCD専用　8月5日発売／¥8,800

開発度 100パーセント 7/11現在

ファンにはたまらん"マルチヒロインシステム"

▲キャラを選択すると、5人の声優さんがキャラの名前をコールしてくれるんだ。

このゲームは、5人のセーラー戦士の中から自分の好きなキャラを選択してプレイできる"マルチヒロインシステム"を採用しているんだ。それぞれのキャラに固定ファンが多いだけに、これはとってもうれしいシステムだよね。

このシステムは、選択したキャラの視点でストーリーが展開していき、5人で行動をともにするシーン以外は、キャラによってシナリオやイベントの展開が異なるんだ。5人全員をプレイしてみると、うまく5人のシナリオが関連していることがわかって楽しいぞ。1粒で5度もおいしいなんてラッキー♥

水野亜美
Ami Mizuno
セーラーマーキュリー

ゲーム前半の亜美ちゃんは、他のみんなとは行動をともにしないため、他では見れないビジュアルがたくさんあって楽しいのだ。

いつものように塾……じゃなくて図書室でお勉強していた亜美ちゃんは、アルテミスから聞いた特訓のことを思い出して、慌てて火川神社に向かうんだけど、学校から怪しい男の子に後をつけられちゃうんだ。途中、この男の子と鬼ごっこするシーンは、なかなか緊迫感があってスリリングで楽しいよ。

▶亜美ちゃんは、勉強姿がいちばん似合うよネ。何の本を読んでるのかな？

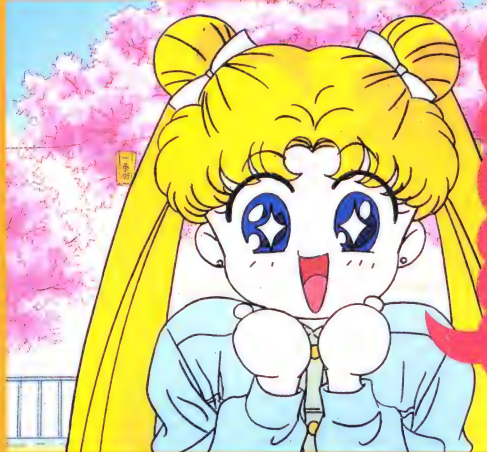
◀亜美ちゃんの後ろに怪しい影が……。も、も、もしかして、変質者?!

火野レイ
Rei Hino
セーラーマーズ

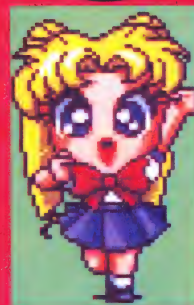
▶悪夢を見て、慌てて起きたレイちゃん。TVアニメでも、こんなシーンが何度かあったよね。これは予知夢かな？

◀ゲーセンで、STGに熱くなっているレイちゃん。見かけによらず、ゲームが好きみたい。でも、ウデのほうは……。

「セーラー戦士を呪ってやる」という、不気味な夢を見たレイちゃん。レイちゃんは霊感が強いから、これはもしかすると予知夢だったりして……。イヤな夢で起きたレイちゃんは、学校へ行っても災難続き。げた箱の中には、女の子からのファンレター（ちなみにレイちゃんのTA女学園は女子校）がドッサリ。うさばらしに、放課後はうさぎちゃんと美奈子ちゃんといっしょに、ゲーセンへ行くことになるんだ。ゲーセンでは、STGに燃えるレイちゃんが見れるよ。

月野うさぎ
Usagi Tukino
セーラームーン

▲海野にヒソヒソとアドバイスするうさぎちゃん。

▲ゲーセンで、レイちゃんに意地悪されるんだ。

海野ぐりおに「なるちゃんともっと仲良くなりたい」と相談されたうさぎちゃんは、恋のキューピッド役としてアドバイスしたんだけど、うまくいくのかちょっと不安たらたら〜って感じ。レイちゃんたちと合流したあと、海野となるちゃんの様子を見に行くか、みんなとゲーセンへ遊びに行くかでシナリオが大きく2つに分かれるんだ。うさぎちゃんのいろんな表情が見れてと〜っても楽しいから、うさぎちゃんファンはどっちのシナリオともプレイしてみてネ。

選択肢によって展開が変わる!

このゲームでは、選択肢によってシナリオの展開や見られるビジュアルが変化するんだ。これで飽きずに何回でもプレイできるってワケだね。

◀なるちゃんたちの様子を見にきたシーン。

◀ゲーセンに行って、遊んでるシーン。

▶さ〜あて、運命の選択。この選択肢によって、シナリオの展開が大きく変化！

ムーンクリスタルパワー
メイクアップ!!
お約束ギャグ
うさぎちゃんとレイちゃんの「べべべのべ〜ッ」や美奈子ちゃんの大ボケなことわざなど、TVアニメでおなじみのギャグが満載されているぞ！
マーズパワー
メイクアップ!!
マーキュリーパワー
メイクアップ!!
SAILOR MOON

豊かな表情

TVアニメのように、とっても楽しいうさぎちゃんたちの表情が、ゲームでもちゃんと再現されているんだ。ファンじゃない人でも、思わず笑っちゃうよ。

▲ＴＶアニメではあまり見られない、亜美ちゃんのこんな表情も登場。

▲まこちゃんの瞳が、宇宙になっちゃってる。これは、笑えるよね。

ミニゲームもあり!!

ゲーム中には、選択したキャラやシナリオの展開によって、いろんなミニゲームが用意されているんだ。なかなか楽しいよ♥

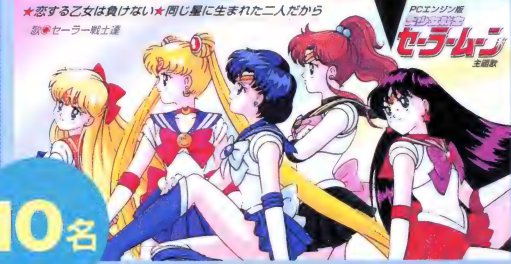
▲お待ちかね！　これがウワサのセーラーＶゲーム。楽しいよ♥

▼ここに紹介した他にも、まだまだあるからお楽しみに!!

ジュピターパワー メイクアップ!!

PCオリジナル主題歌大プレゼント

▼これが、フォルテ・ミュージックエンタテイメントより好評発売中(￥900税込)のシングルＣＤだ。

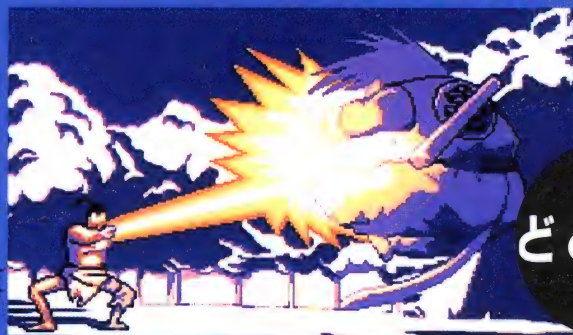
★恋する乙女は負けない★同じ星に生まれた二人だから
歌●セーラー戦士達
PCエンジン版 美少女戦士セーラームーン 主題歌

10名

なんとＰＣ版では、オープニングとエンディングにゲーム用のオリジナルソングが収録されているんだ。そこで今回は、このテーマソングがシングルＣＤで発売されたのを記念して、10名にプレゼントしちゃうぞ。御希望の方は、住所、氏名、年齢、キミの好きなセーラー戦士をひとり書いて、下のあて先まで送ってネ。

※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

〒101　東京都千代田区神田神保町2―22―11　カンナビル
電撃ＰＣエンジン編集部　「セーラームーンのＣＤちょうだい」係
しめ切りは８月29日（当日消印有効）です。

懐かしのシーンを忠実に

偉大なる孫悟空伝説

バンダイ　SCD専用
8月発売予定／¥8,800(予)

開発度 7/11現在 90パーセント

斬新なシステムのプレイング・アニメーション

原作やアニメの魅力を豊富なビジュアルシーンと、爽快なバトルで再現したプレイング・アニメーション。原作と同じストーリーやアニメと同じBGMなど、ファンも納得のデキとなっているぞ。プレイする前に、原作を読んでおくと100倍楽しめるはず!!

ここが見どころ、やりどころ! 他機種版とは一味違う!!

point1 悟空の歴史をもう一度!!

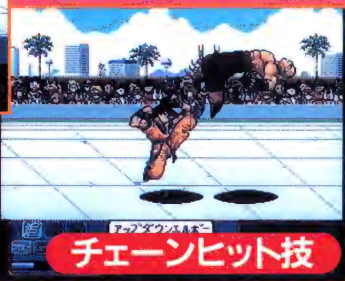
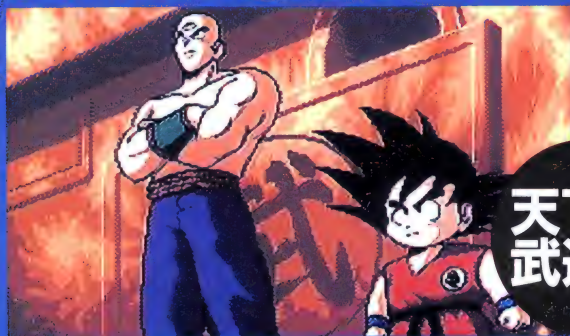
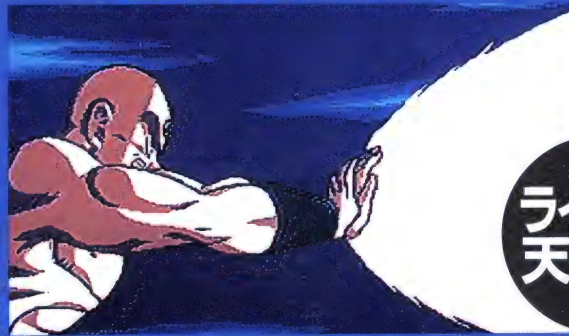
SFC版では、劇場版アニメのキャラクターが登場したりしてるけど、このゲームはあくまでも「原作に忠実に」という開発者のこだわりで、悟空の歴史をふり返る内容になっている。ビジュアルシーンも原作やアニメと同じカットが使用されているのだ。

▶戦う相手は、自由に選択できる。いきなりフリーザを選んでもOKだぞ。ちなみに天津飯とは、原作同様22回、23回天下一武道会と2度戦うのだ。この6人をクリアすると、隠れキャラの最後の敵が登場する。でも、コイツを倒したのは、悟飯なんだけど……。

point2 アニメ並のスピーディなバトル!

悟空は、プレイヤーが選択したコマンドに従って、自動的に戦うぞ。。オートバトルといっても、攻撃や防御など、プレイヤーが操作できる部分は多く、FC・SFCの『キャプテン翼』の操作感覚に似ているかもしれない。また、この悟空の動きはアニメ並に素早く、静止コマンドを使用するとき以外は、ほとんど休みなく動きまくるのだ。初めて見たら、ちょっと驚くかも。

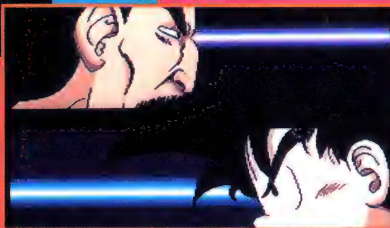
▲追尾や間合などのコマンドを入力すると、自動的に悟空が動く。キャラの動きのパターンも多彩なのだ。

▶いわゆる必殺技の画面。原作にもあった懐かしい連続技もあるぞ。とくに、天津飯の技がスゴイというウワサ。

再現！ 孫悟空の戦いが今、よみがえる!!

少年時代の悟空の前に立ちはだかった2人の強敵！

RR軍が雇った殺し屋、桃白白。このゲームでの対決は、桃白白のどどん波に破れたあとの２度めの対戦だ。最後に爆弾を蹴り返して倒すシーンは、ビジュアルで展開されるぞ。

桃白白

▲チェーンヒット技は、基本的に原作と同じ技が使用されるのだ。

◀桃白白が剣で攻撃するシーン。原作では如意棒で剣を叩き折った。

ピッコロ大魔王

ドラゴンボールによって若返り、パワーアップしたピッコロ大魔王と、超神水（毒水）に耐えた悟空との対決だ。このストーリーでは、クリリン・餃子・亀仙人が死に、悟空の怒りが爆発するぞ。ピッコロ大魔王の体をぶち抜いたあのシーンが、どう再現されるのか楽しみだね。

▶天津飯に「すごすぎる。」と言わせた少年時代の悟空の最後の戦い。ピッコロ大魔王はキックを主体に攻撃してくるのでうまくガードしながら戦おう。また、魔力による光弾もピッコロの得意技だ。確実に悟空を狙ってくるぞ。

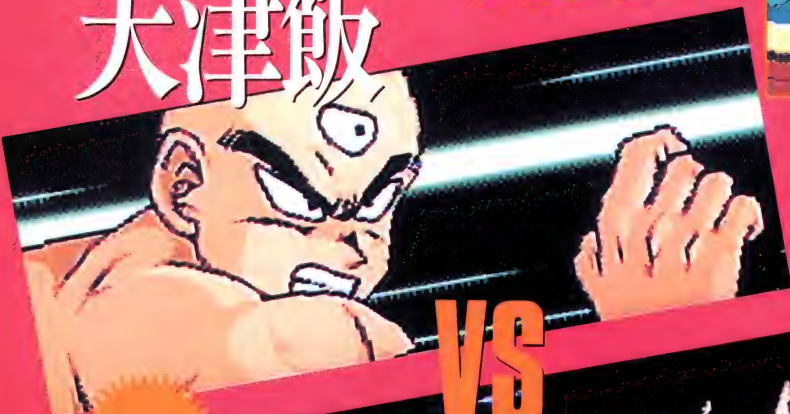
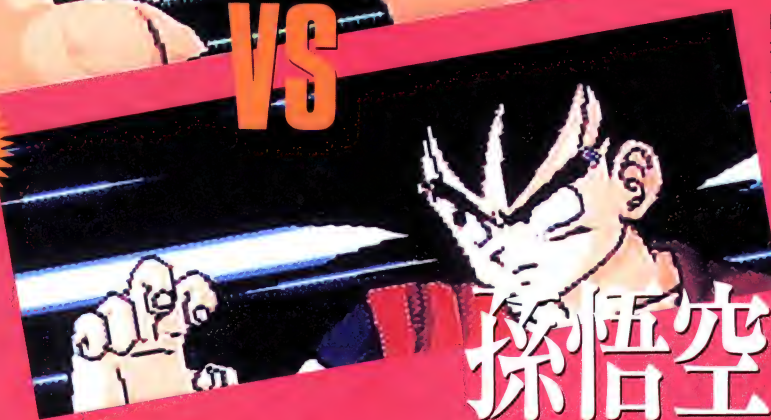
▲戦いの舞台は、国王が住むキングキャッスル。ピッコロ大魔王の必殺技「爆力魔波」で、周囲がガレキの山と化し、このキングキャッスルが崩壊したシーンも再現されるのだろうか。「原作に忠実」ということを考えると、可能性は大!?

第23回天下一武道会の死闘!!

チチと結婚♥

天津飯 VS 孫悟空

因縁の対決!!

この第23回天下一武道会は、サイボーグ化した桃白白が登場したり、悟空とチチの結婚、マジュニアとシェン（神様）の対決など、見せ場たっぷりのストーリーだ。ゲームでは、前回大会以来の対決となる天津飯とマジュニアの2連戦で行われるぞ。天津飯戦で悟空が修業用の重いシャツやリストバンドを脱ぐシーンもあるかも？

▶23回大会で天津飯が見せた四身の拳（4人に分身するヤツね）を、もう一度見たいなぁ。

◀チェーンヒット技のコンビネーションも、かなりハデになっているぞ。

ピッコロの生まれ変わり、マジュニアとの決勝戦!!

ピッコロ大魔王の仇を討つために現れたマジュニア。伸縮する腕や再生する体など、悟空もかなり苦しめられた強敵だ。この試合の見せ場となるマジュニアの巨大化や、悟空が肩を撃ち抜かれるシーンは、ビジュアルで展開されそう。下の写真でクリリンが登場していることから想像すると、シェン（神様）とマジュニアの対決シーンもあるかもしれないね。

▲スピードも技も、ピッコロ大魔王のころよりパワーアップ。

▲武舞台が破壊されるシーンなどは、どうなっているのかな？

▲今や地球人最強の武道家となっているクリリンだけど、このころはマジュニアにまったく歯がたたなかった。かめはめ波を残像拳でかわされ、降参してしまうのだ。

悟空を苦しめた2人の宇宙戦士も登場!!

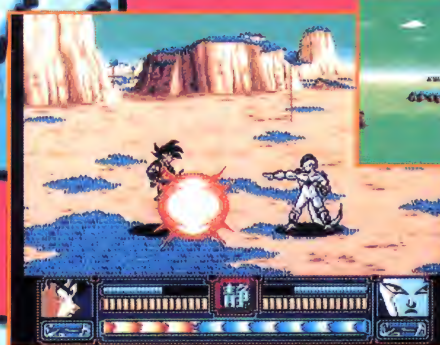
ラディッツから始まるサイヤ人同士の対決も、このベジータ戦で最高の盛り上がりを見せた。このゲームでも、光弾がガンガン飛びかう戦いになっているぞ。4倍界王拳で体がボロボロになりながら戦った悟空。大猿になったベジータと悟飯。そして、元気玉などのシーンがどう展開されるのか楽しみだね。(ヤジロベーも出るのかな？)

▶このころはまだベジータの戦闘力のほうが、悟空より上(のはず)だっただけに、かなり苦しい戦いになりそうだね。

◀ベジータの必殺技は、ギャリック砲。原作では、4倍のかめはめ波ではね返す壮絶なシーンもあったよね。

誇り高きサイヤ人の王子 ベジータ

とにかく原作通りに、圧倒的な強さを誇るフリーザ。光弾や接近戦での尻尾攻撃など、このゲームでも強力な技が多く、超サイヤ人になる前はかなり苦しめられるだろうね。なにしろ超特大の元気玉もほとんど効かなかったほどの相手だしね。このフリーザ戦で気になるのは、悟空が超サイヤ人に変身するシーンだ。クリリンが殺された怒りでプチッと切れるわけだけど、やはりビジュアルシーンで展開されるんじゃないかな？

◀まともに戦っても勝てないほど強いフリーザ。ヒット＆アウェイで、間合をとりながら戦わないとツライぞ。
▼この画面と上下の画面を見比べると、地形が変わっていることに気づくはず。何かイベントによって変化するらしいが…。

◀フリーザの光弾が悟空に命中!! 原作では、この技でベジータとピッコロが殺された。

フリーザ 惑星ベジータを滅ぼした全宇宙最強の戦士

アーケード版をギリギリまで再現!!

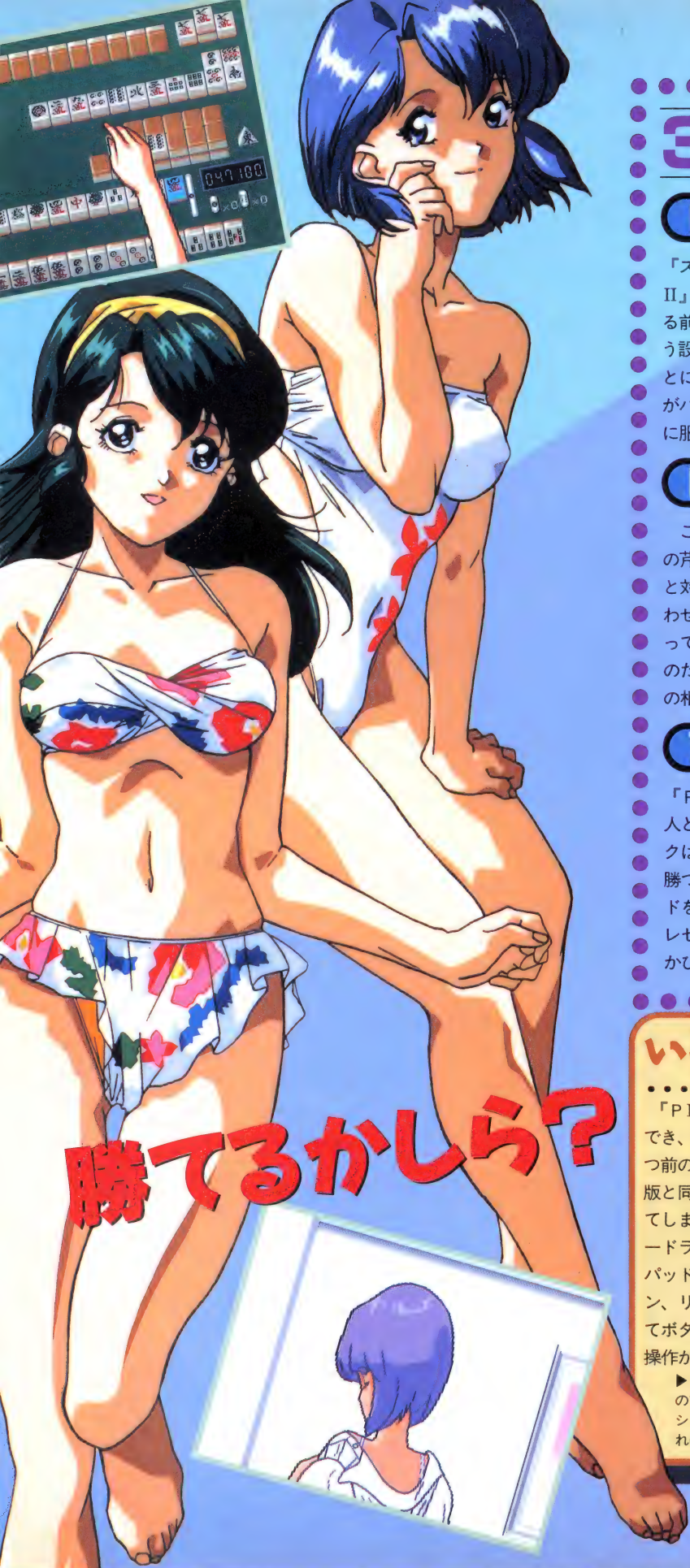
Super リアル麻雀 PII・III カスタム

ETC ナグザット SCD専用
8月5日発売／¥9,800

きわどい部分に関するアレンジをのぞけば、アニメーションの枚数にいたるまで、アーケード版のビジュアルを完全に再現した『スーパーリアル麻雀PII・IIIカスタム』。カワイイ彼女たちの姿を、とくとご覧あれ！

本気のワタシたちに

『SR(スーパーリアル)麻雀』栄光の歴史!?

アーケード版『スーパーリアル麻雀PII』がゲームセンターに登場したのは、もう7年も前のこと。『PII』のアニメーションは当時としてはかなり画期的なもので、デモ画面でかわいくウインクするショウコの魅力に、多くの若者が人生の道を踏み外していったものだ（ちなみに『PII』の前身である『PI』には、女の子のグラフィックはなかったのだ）。そしてその翌年、よりグレードアップした『PIII』が登場。芹沢姉妹の、カワイイ顔に似合わぬ鬼のような強さに、プレイヤーたちは血の涙を流したという…。PC版の第1作『スペシャル』は、完全なオリジナル作品。今回ついに完全移植版の登場となったのだ。

3つのモードで対局!

PIIモード ショウコがお相手

『スーパーリアル麻雀PII』のショウコと対局。寝る前に麻雀をしているという設定で、キミがあがるごとに、眠くなったショウコがパジャマに着替えるために服を脱いでいくぞ。

◀デモ画面のウインクも、アーケード版そのまま。

PIIIモード ミキとカスミがお相手

このモードでは『PIII』の芹沢姉妹、ミキとカスミと対局。友だちとの待ち合わせや、バイトの時間が迫っている2人は、お出かけのために着替えながら麻雀の相手をしてくれるのだ。

◀強さのほうはアーケード版ほどではないので、ひと安心。

フリー対局 『PIV』の三姉妹も登場

『PII』『PIII』『PIV』の6人と対局。脱ぎグラフィックはないけど、彼女たちに勝つと表示されるパスワードを合わせると、抽選でプレゼントが当たる質問が浮かびあがるのだ。

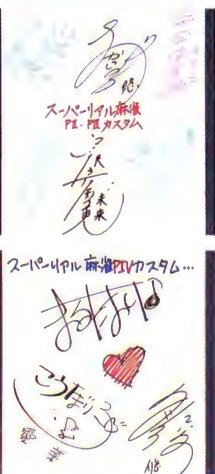
◀25000点ずつ持って、女の子の持ち点をなくせば勝ち。

いろいろ便利な親切設計♡

「PII」モードと「PIII」モードでは、持ち点が25000点でスタートでき、女の子があがっても服を着てしまう（脱ぎグラフィックがひとつ前の段階に戻る）ことのないコンシューマーランクと、アーケード版と同じく1000点の持ち点でスタートして、女の子があがると服を着てしまうアーケードランクの2つの難易度が選べる。もちろんアーケードランクのほうが女の子たちも強くなっているぞ。また、6ボタンパッドを使えば、ポン、チー、カン、リーチなどのコマンドがすべてボタンに割り振られているので、操作が格段にスムーズになるのだ。

▶コンティニュー回数の制限はないので、連続して勝つ必要のないコンシューマーランクなら、根性さえあれば必ずクリアできるぞ。

勝てるかしら?

ちょっとはずかしいけど
わたしたちの艶姿を
お見せしちゃうわ
ロンよりショウコを見せてあげる!!
私、腕磨いて出直します…
うふふふふっ
サイン色紙プレゼント
スーパーリアル麻雀
PII・PIIIカスタム
スーパーリアル麻雀PIVカスタム…
『PII・III』と『PIV』の出演声優さんの色紙を各3枚ずつプレゼント！　ほしい人は希望の色紙と住所・氏名を書き、本誌編集部「ナグザット色紙係」まで。8月10日必着。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

ショウ子
SHOUKO
PROFILE
誕生日……12月9日（射手座）
年齢……17歳
血液型……AB型
スリーサイズ……B84・W62・H89
学校……県立R高等学校2年生
所属クラブ……応援部のチアガール
好きな花……コスモス、クロッカス
好きな食べ物……つくね、シャーベット
趣味・特技……読書…かな？
ペット……子猫のパル
ちょっとそそっかしいあたしだけど、麻雀だったら誰にも負けないんだから！ なんてったって麻雀ゲームじゃあたしがいちばんセンパイなんだもん。
芹沢香澄
KASUMI SERIZAWA
PROFILE
誕生日……9月18日（乙女座）
年齢……15歳
血液型……A型
スリーサイズ……B83・W60・H88
学校……S女子学院3年生
所属クラブ……テニス部
好きな花……かすみ草、ライラック
好きな食べ物……プリン
趣味・特技……ピアノ、テニス
ペット……ラッコ飼いたいなあ
ミキお姉ちゃんには「まだまだ子供」なーんて言われるけど、カスミだって、もう一人前なんですからねっ。笑ってるそこのあなた、なんなら自分で確かめてみる？
負けちゃったわっ！
着替えながら
するわねっ
芹沢未来
MIKI SERIZAWA
PROFILE
誕生日……10月5日（天秤座）
年齢……17歳
血液型……O型
スリーサイズ……B80・W58・H87
学校……市立K女子学院2年生
所属クラブ……帰宅部
好きな花……蘭、薔薇
好きな食べ物……チーズケーキ
趣味・特技……泳ぐこと！
ペット……オウムのピッコロ
麻雀だけじゃなくって、テレビゲームだって、得意なのよ。絶対負けないわ！ でも大人っぽい雰囲気の、素敵なヒトになら、負けちゃってもいいかな…？

イラスト／赤井孝美

気になるゲーム内容がついに明らかに!

ACT　GAINAX　SCD専用　11月発売予定／価格未定　開発度 7/12現在 40パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

◆序盤のステージ(塔)のマップを大公開!!◆

ここからミーサの脱出が始まる!!

小説と同じく、魔物にとらわれたミーサの目の前で、勇者と魔王がさしちがえて倒れるところからゲームは始まる。ミーサの脱出の始まりとなる場所は、4階層からなる塔の頂上近く。このフロアは、ゲームに慣れるための練習ステージといった感じになっているぞ。

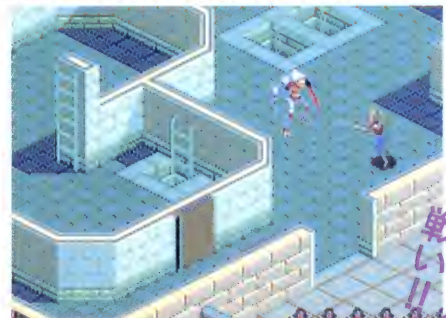
▶どことも知れない場所に、ひとりで取り残されたミーサ。その横には、相討ちとなった魔王と勇者が倒れているのがわかる。

◀ハシゴの登り降りなどの操作も、ボタンひとつでOKなのだ!!

▶各フロアには、さまざまな謎や、恐ろしげな怪物がうろついて、ミーサの行く手を阻んでいる。

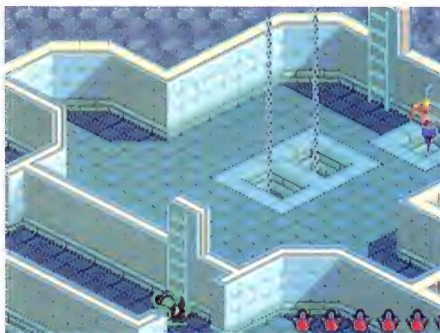
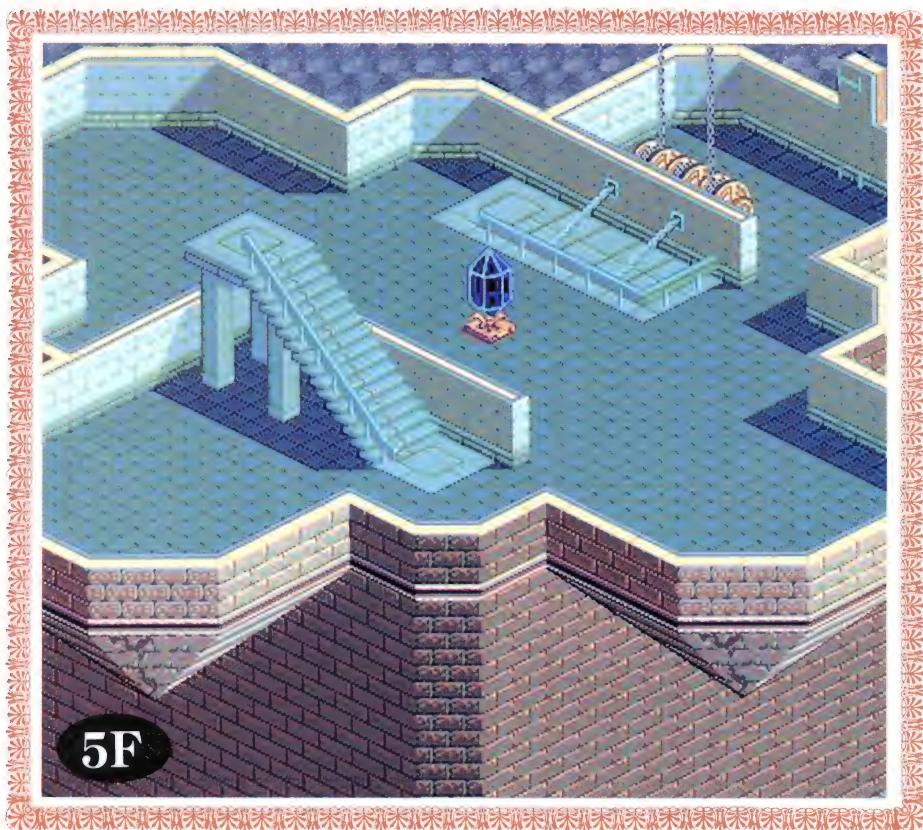
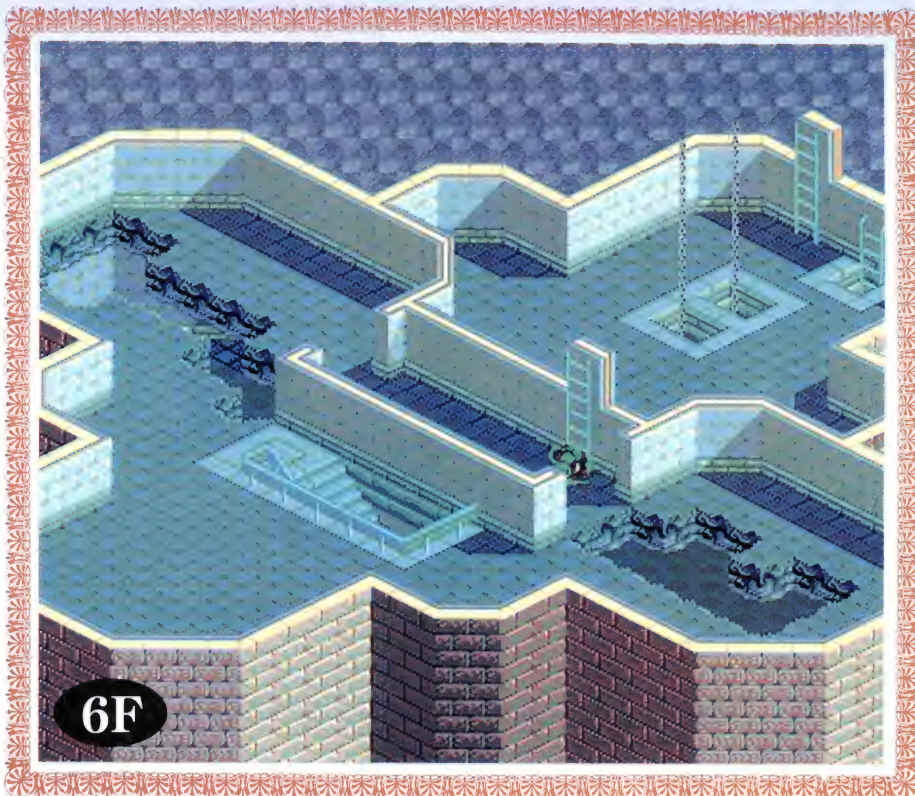
剣を入手!!

▲▶勇者の死体から、剣を手に入れると、ミーサがドレスを破いて動きやすい服装になる。このシーンでは、ビジュアルが入るらしいぞ。

モンスターとの戦い!!

▶剣をぬいて怪物に立ち向かう。相手の動きをよく見て、スキをついて攻撃しないと勝てないのだ。

◆マップに仕掛けられた謎をクリアして進め!!◆

初めは簡単な仕掛けから…

最初の戦いに勝利したら、ハシゴをつたって、下の階に降りていく。塔の中は、ミーサを救出にきた勇者の一行と怪物たちの激しい戦いによって荒れはてており、ところどころに怪物の死体もころがっている。まだ、それほど難しい謎はないが、この死体を動かしてどけてやらないと通れない場所など、ちょっとした工夫が必要になるぞ。行動の自由度は高いので、とにかくいろんなことを試してみることができる。

▲上の階からつながっている鎖が気になる。このように、マップの各フロアはきちんとつながっている。

頭脳とハシゴを活用する

周囲にあるさまざまな物が、持ち運んで利用できる。なかには思いもよらない使い方をするアイテムもあるかも？

◀壁にかかったハシゴを降りてきたら、突然ハシゴがはずれて落ちてしまった。戦いによるダメージで、建物が壊れやすくなっているのだ。

運んで…

▶落ちたハシゴは、このように持ち運ぶことができるようになるぞ。

渡れ!!

◀床の割れ目のところまで運んで置いてやれば、無事に渡ることができるようになる。

このようにさまざまな謎をときながら進んでいくうちに、次のマップへの道がひらける。テクニックよりも知恵を要求するタイプのゲームなのだ。そして、この塔からさらに下へ降りたところにあるのは、巨大な魔神の偶像をあがめる怪物たちが集う怪しげな神殿。はたして、どんな謎が仕掛けられているのだろうか…？

スイッチを発見!!

◀下の階から続く鎖は、ここにつながっていた。スイッチを作動させると…。

扉が開いた

▶鎖が巻き取られて、下の階の隠し扉が開く。先へ進めば、もっと複雑な仕掛けも登場するだろう。

魔神神殿

さらなる謎と危険がミーサを待ちうける

ハドソン SCD専用
来春発売予定／価格未定
開発度 7/10現在 55パーセント

ユナのせいで地球が滅亡しちゃう!?

まずは、これまでにお知らせしたストーリーの復習からいってみよう。

前作の光と闇の戦いから3カ月、いま我らの地球にせまる新たな危機！ 邪悪な文明や戦いの発生を〝プリンセス〟に知らせる〝ビーコン〟のひとつ、月の古代遺跡がひとつの戦いを感知し、その戦いの元凶である地球文明を滅ぼすため、スタークラッシャーシステムを搭載した超巨大宇宙戦艦〝永遠のプリンセス号〟を旗艦とする大艦隊が、地球を目指して動き始めていたのだ!!

これを阻止しようとガンバルのは、もちろん光の救世主ユナ。…なんだけど、そもそもビーコンが感知した戦いというのが、学校の社会見学で月の古代遺跡に来ていたユナと、宿敵〝香坂エリカ〟の大ゲンカだというから困ったもの。なにしろ、ユナのケンカが原因で、地球が滅んでしまうかも知れないのだ。さすがのお気楽娘ユナも、今回ばかりはそれなりに使命感に燃えてがんばってくれるだろう(…たぶん)。今回はある事情によってユナのサポートができないエルナーたちにかわって、新パートナーのユーリィ・キューブも登場。はたしてユナは、どんな活躍（＆天然ボケ）を見せてくれるのか!? 胸ときめかせて待つべし。

リューディア再登場 しかしその運命は…

そして、みんなお待ちかねの最新情報。以前より登場のウワサされていた、暗黒お嬢様十三人衆のひとりであった、古代文明のリューディアの登場シーンについて、ついにくわしい情報を入手したのだ！

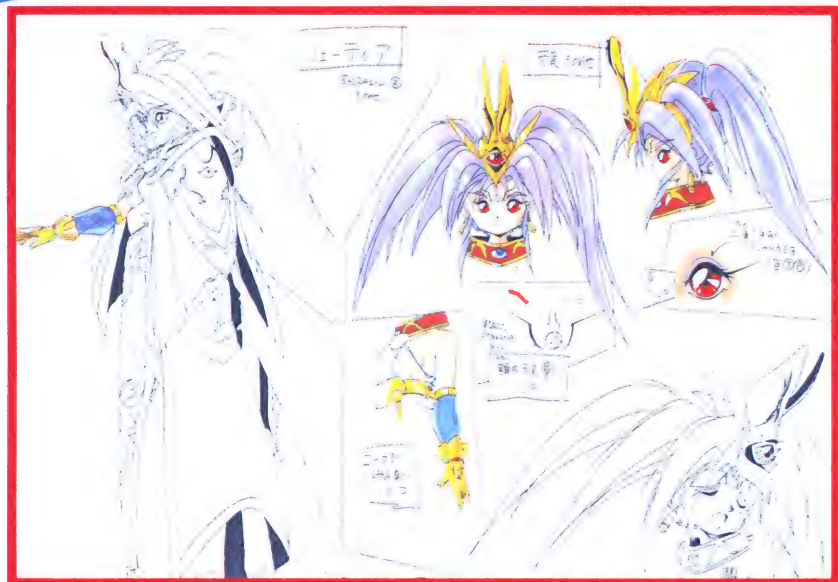
▲リューディア率いるマーニアス艦隊の勇姿。艦隊自体が、エンデベリウムを中心とした国家になっている。

▲新しいコスチュームもきまっている。みんなからは「姫さま」と呼ばれ人望も厚いらしい。…でも不幸。

闇の力に操られて、暗黒お嬢様となっていたものの、もともとはユナの先代の光の救世主だったリューディア。水の惑星マーニアスに栄えていた古代文明の末裔として、国家再建の使命に燃えていた彼女は、前作においてユナの力で闇の支配から開放されたあと、マーニアスの海底に眠っていた凍結艦隊を率い、新天地を求めて宇宙に旅立っていたらしい。ところが『2』の序盤では、そのマーニアス艦隊が、居住可能と思われる惑星を調査している最中に偶然、前述の〝永遠のプリンセス号〟と遭遇してしまうのだ！　かくして、地球を目指してひたすら突き進むプリンセスの艦隊と、リューディアの乗る旗艦〝エンデベリウム〟をはじめとするリューディア艦隊とのあいだに激しい艦隊戦がくりひろげられるが、プリンセス艦隊の圧倒的戦力（ちなみに、エンデベリウムが全長3500メートルの巨大戦艦であるのに対し、永遠のプリンセス号は全長12キロメートルの超巨大戦艦なのである！）の前に、マーニアス艦隊はあっさりとけちらされ、リューディアもエンデベリウムと共に行方不明に…。この広大な宇宙で〝偶然〟出会ってしまう確率を考えれば、リューディアはまさに銀河一不幸な少女といえよう。まぁ、なにはともあれリューディアの冥福、いや、無事を祈りつつ、続報を待つことにしようではないか。

明貴美加 ファーストイラストレーションズ発売!!

『銀河お嬢様伝説ユナ』の原作者にして、キャラクターデザイナー、そしてメカデザインまでもこなす多才の人、明貴美加さんのイラストレーション集が発売されるぞ！　その名も『超音速のMS少女』!!　そう！　アニメ『機動戦士ガンダムＺＺ』のメカデザインを手がけた明貴氏が、みずからのデザインしたモビルスーツと、キュートな美少女を融合させたあのＭＳ少女たちが、ついに１冊にまとめられる時がきたのだ。「月刊モデルグラフィックス」誌に連載された作品は、もちろん完全収録。さらには「ジ・アニメ」誌に掲載された初期作品も収録したという、まさにパーフェクトな１冊。ユナのライトスーツにもつうじる、ハードなメカニックの中に女の子独特のラインを活かした、抜群のセンスによるイラストを満載したファン待望のこの画集、絶賛発売中！

描き下ろしの初代ガンダム少女とかっこいいロゴがグーな表紙。ユナ＆明貴ファンなら、こいつはもう買うしかないでしょう。

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PCエンジン・スーパー
CD-ROM²専用
さぁ、愛のエナジー
今こそひとつにして…
美少女戦士
セーラームーン
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©BANPRESTO 1994
セーラームーンのあたらしい魅力が、
PCエンジンで華麗に炸裂！
5人のセーラー戦士のなかから1人を選んで物語をすすめていく、
ドキドキもののデジタルコミック・アドベンチャーよ。
おしゃべりは、もちろんTVアニメと同じ声優さん。
ゲームだけのオリジナルストーリーを楽しんでね。
〔レイ〕
よーし、ハデにいくわよ！
〔セーラームーン〕
正体は見えているのよ！クイン・ベリル！！
PCエンジン「美少女戦士セーラームーン」オリジナル主題歌
A面「恋する乙女は負けない」
B面「同じ星に生まれた二人だから」
好評発売中
発売元/フォルテミュージックエンタテインメント
歌
三石琴乃(セーラームーン)
富沢美智恵(セーラーマーズ)
久川綾(セーラーマーキュリー)
篠原恵美(セーラージュピター)
深見梨加(セーラーヴィーナス)
8月5日
発売!!
¥8,800[税別]
株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
BANPRESTO
※バンプレストは、バンダイグループの一社です

ピンクナグザット

ARCADE CD-ROM² 対応

※6ボタンパッド、メモリーベース128&セーブくんにも対応しています。

Super カスタム リアル麻雀 PⅡ・Ⅲ

'94年8月5日発売予定!!

¥9,800円(税別)

パスワードの秘密を解いて、素敵なプレゼントをもらっちゃおう!!

歴代のリアル麻雀キャラ6人と戦う「フリー対局」モードで勝つと、メッセージが表示されます。このメッセージを6人分集めるとある質問になり、その答えを官製ハガキに書いてナグザットまで送ると、他では絶対に手に入らない秘密の「PⅡ・Ⅲすぺしゃるバージョン」などなど、抽選で35名の方に豪華賞品をプレゼント!! 締切は94年10月末日まで。応募の詳細は取扱説明書を見てね!!

株式会社ナグザット
〒112 文京区音羽1-1-1音羽島根ビル1F
TEL03(5395)2080(代表)

イラスト/田中 良

TGL
ADVANCED V.G.
ヴァリアブル・ジオ
いまの世の中、
カワイイだけじゃ生きて行けない!
期待の本格対戦型ハードコアACT遂に登場!
●パソコン版のビッグタイトルが遂にPCエンジン版へ超移植完了!●パソコン画面を大暴れした美少女キャラ6人に、新しくオリジナルキャラ3人を追加●ひとまわり大きくなったキャラ。より速くよりスムーズに繰り出される技でさらにエキサイト●キャラクターデザイン木村貴宏氏(アニメアール・ダーティペア・FLASH)●松崎健一氏(機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス)シナリオによるストーリーモードを用意●総勢14名の豪華声優陣が共演●OVA、TVアニメを越えた、本格的対戦ACTゲームなのだ●2P対戦や、同キャラ対戦も楽しめるぞ
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
8/6 7
13:00〜18:00
アドヴァンスドV.G.
ゲーム大会
(豪華商品多数あり!!)
場所:Laoxゲーム館6F(東京秋葉原)
PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
好評発売中 価格8,800円(税別)
企画・販売/株式会社ティジイエル販売 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号髙栄松ヶ枝ビル TEL06(353)0651
開発/有限会社戯画 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号髙栄松ヶ枝ビル TEL06(352)6873

PCエンジン周辺機器から次世代ハードまで

電撃HARD(ハード)ZONE(ゾーン)

A ZONE OF HARDWARES AND OTHER STUFF

CONTENTS

次世代機の顔見せみたいな感じだった日本のおもちゃショーに対し、アメリカのCESはその辺は意外に地味め。ただし、任天堂には何らかの力を感じたぞ。現地取材によるアメリカ情報と国内最新事情で今月もバッチリ!

'94 SUMMER CES

アメリカじゃ次世代ゲーム機はまだこれから?

任天堂は手堅く決め、SEGAはまだ準備中!?

夏はシカゴ、冬はラスベガスで半年に1度開かれるCES(家電の総合見本市)は、半年先までの、アメリカの家庭用ゲーム機市場動向がわかる大きなイベント。TVゲーム関係雑誌は必ず取材しているのだ。日本でいうと…おもちゃショーかな?

さて今回、このショーで一番驚いたことといえば、SATURN、32Xがどうなるか注目されていたSEGAの出展が、事実上ないに等しかったこと。なにしろ最近の情報ではアメリカ国内の家庭用ゲーム機ソフトの市場占有率(シェア)は6:4の比率でSEGAが任天堂より優位という感じだったのだ。実際控えめな展示ブースを見ると、SEGAはCES以外の別の発表会を準備しているのではないかと思ってしまうくらい。

一方の任天堂は、コード名プロジェクトリアリティだった64ビット機をULTRA 64(米国での名称)としてアーケード版を別会場で発表。一つ先手を打った形だ。

▲SEGAは小さな部屋で32Xと従来機種の展示を見せていた。SATURNは影も形もなし。

◀▲TVゲーム関係では任天堂とATARIだけが目立った。3DOはマルチメディア機器の扱い。

3DOは勝負をかけるジャガーはマイペース

ハード価格設定の高さや、ソフト数の不足が響いて、苦戦しているアメリカの3DO陣営。日本ではその失敗の教訓を生かしてなかなか好調な販売状況らしいが、アメリカではもうあまりのんきに構えてはいられないようだ。当初はハード・ソフトの規格や開発環境を整えるだけだったはずの3DO社がソフトを作っているのも、自分たちで事態を打開しようというところらしい。いずれにしろ、この年末までにシェアを伸ばさないと経営上苦しいのは確かだろう。

一方、日本ではまだ正式発売が決まらない、アタリのジャガーはCESではかなり目立っていた。展示されていたソフトの数も20以上あり、この年末にはCD-ROMも発売されるらしい。次世代機でカセットとCDの両フォーマットをサポートしている唯一のマシン、しかも(自称)64ビット。94年中に100万台、95年中に300万台のハードを売ると宣言している注目のマシンだ。

[CESでの面白モノ]

会場では主にパソコンのコントローラーなどに「さすがアメリカ」的な面白モノを発見し、ワクワクしてしまった。少しだけ紹介しよう。あと、ここには載せていないけど、松下電器の全身マッサージ機がすごい人気を集めていた。アメリカ人もこる?

◀IBM互換機用のフライトシミュレーター専用の超ヘビー級コックピット。画面も3画面とはスゴイ。

▶ヘッドマウントディスプレイは価格も下がり、種類もかなり増えている。近いうちにTVゲーム機用も?

◀『ビーバスアンドバットヘッド』のソファに座って写真を撮ってもらえる。日本でもファン急増中らしい。

電撃ハードZONE ——— '94 SUMMER CES

はみだしZONE アメリカで制作が進んでいる実写版『ストリートファイターII』の劇場映画の撮影がタイとオーストラリアで始まったようだ。制作費はハリウッドの平均より高い中の上クラス。ジャンクロード・バン・ダム、ラウル・ジュリアなどの有名キャストの演技とSFXでどんな『ストII』世界が見られるか楽しみだ。

NINTENDO IN CES

ULTRA64と『ドンキーコング』が衝撃デビュー

©NINTENDO OF AMERICA

ワークステーション画面

スーパーNES版画面

ドンキーコングカントリー

任天堂／スーパーNES専用ソフト／11月21日発売／$69.99（米国内でのデータ）

次世代機開発の技術が生んだ現行機用ソフト

上の大きな2つの写真を見てほしい。左がシリコングラフィックス社のグラフィック専用ワークステーションを使って描かれたもの。そして、右がSNES（SFCの米国版）の実際に動いていたゲーム画面の写真だ。写真なので伝わらないのが残念なのだけれど、この立体感あふれるキャラがスムーズに動き回るのを見ると、誰もがこれはSNESじゃなくて、ULTRA64のソフトと疑ってしまうほどなのだ。ゲームの内容は任天堂お得意のマリオタイプのACTなのだが、キャラはすべてそのワークステーションを使って作られたそうだ。つまりULTRA64の開発に使っている技術を現行マシンに生かして作られたソフトなんだね。しかし、こいつはマジックだ！

◀展示ブースのデコレーションも『ドンキーコング』一色。ちょっとゴツいけどね。

▶もちろん見た目だけでなく、ゲーム内容も面白い。が、日本発売はまだ未定。

任天堂オブアメリカ・荒川社長に聞く

ULTRA64について

「ULTRA64は今秋アーケードで発売。家庭用は95年秋に価格は$250で発売の予定です。高密度のソフト圧縮技術を使って容量の問題は解決できそうなので、ROMカセットだけを考えています。今回発表した2タイトルは任天堂とウィリアムズ・ミッドウェイ社の共同開発です」

▲自信に満ちた口調で質問に答えてくれたNOAの荒川社長。

任天堂の今後は？

「ヨーロッパではかなり消耗戦をしてしまったので今後は地道にやっていこうと思います。SNESも『ドンキー』のように新しい技術を生かしていきます。そして32ビットのバーチャルリアリティ機は、アメリカでは95年の春には出します。今までになかった新しい発想のものですね」

◀会場ではCG技術のデモも。

▶ALIAS社がCGで協力。

【レポート・アーケード版ULTRA64ソフト】

キラーインスティンクト

「ストII」タイプ格闘ゲーム

画面は非常にキレイなのだが、実写取り込みではなかった。キャラは大きくて必殺ワザのグラフィックはかなりハデ。動かせるキャラがまだ少なかったけど、操作性は非常に良く、昇竜拳、波動拳コマンドも受け付けた。『餓狼伝説』系のラインもなく、キャラのタイプも含めてキレイな「ストII」という印象を受けた。まだ開発中だからわからないけどね。

クルージンUSA

「アウトランナーズ」タイプのRCG

視点を3つから選べるフルポリゴンのレース。ゲームセンターの普通のレースゲーム用大型きょう体に組み込まれていて、開発もかなりできているようで、このままお店に置けそうな感じ。現在のアーケードレベルにはすでに達している。

この2タイトルは実はある会場で極秘に行われた発表会で特別にプレイできたもの。写真撮影は禁止だったのでこの文章のみのレポートでがまんしてほしい。もう少ししたらきっと情報が出るはずだから。

◀発表会で配られたULTRA64の資料。

電撃ハードZONE——NINTENDO IN CES

はみだしZONE どーせロで言ってるだけで絶対出ない、とまで言われていた任天堂の32ビットバーチャルリアリティマシンがにわかに現実味を帯びてきた。ソフトハウス向けに説明会も行われており、秋の初心会展示会で発表されるのは間違いないようだ。2万円以下で来春発売というこのマシンは「携帯機」らしい。

3DO IN CES

今年のクリスマスに勝負をかけたいが…

ハードは各社からそろうが、ソフトが力不足か？

アメリカでは、発売当初の価格の高さ（今は日本と同等に値下げ）とソフトの数の少なさで苦戦を強いられた3DOだが、マルチメディアマシンという存在が一般にわかりにくかったのも原因のひとつだったように思う。今回のCESではかなりゲーム機的な色合いが強く押し出され、格闘ゲームをSNES、GENESISと比較する展示を行っていた。

それほど新タイトルをたくさん展示していたわけでもなく、どちらかというと量より質でヒットソフトをねらおうという方針のようだ。そのきっかけになりそうなのが、アメリカでは依然人気が高い格闘モノの2本（右の注目タイトル）。それ以外では光線銃に対応したゲームも増えてくるような気配。

しかし日本ではおもちゃショーで『ポリスノーツ』、『スーパーストII』（タイトルは最近明らかになった）、『セーラームーンS』などの強力タイトルで勝負をかけたのに比べると、アメリカでの展開はまだ弱いように思われる。隠しているとすれば、これからしばらくは強力タイトルが出てくる可能性がありそうだ。

各社の3DOハード

松下電器以外からも続々と3DO規格のハードが発売されそうだ。一番上がサンヨー、下二つは韓国のメーカーで、真ん中がゴールドスター、下がサムソン。サンヨーは近く国内発売がありそうだ。

注目タイトル

SAMURAI SHODOWN
CRYSTAL DYNAMIX／年内発売予定

まだ開発中バージョンだが、キャラが大きくズームもネオ・ジオ版のまま。これは期待してよさそう。ただし日本版の発売はまだ決まっていないとのこと。

WAY OF THE WARRIER
UIS／8月～9月発売予定

3DOブースで一番人気を集めていたのがコレ。実写取り込みの格闘で、『モータルコンバット』よりはかなりスムーズな動きなのだが、一番の特徴はギャグ的なこと。キャラはみんな変だし、サムライに刀で胴体をちょん切られてドバーッと血が噴き出てたりする。日本版は発売未定。

ATARI JAGUAR IN CES

いつの間にか増えていたソフトのデキは？

CD-ROMも年末までに$200以下で発売予定

日本ではジャガーといっても、アメリカでしか売っていなくて、パッドが異常に大きくて、CPUが16ビットの64ビットマシンということくらいしか知られていないけど、今回展示されていたソフトを見て、その意外な元気さにビックリ。画面がえらくキレイだし、ROMカセットの反応性の良さが気持ちいい。パッドもけっこう使いやすいし、ちょっといいソフトがあれば秋葉原で輸入版を買ってもいいとすら思ってしまった。ソフトの数の面ではライセンシーがすでに150以上に達しているし、アタリ社自身がソフトも作るのであまり心配はない。

CD－ROMドライブもこの年末までに＄200以下で発売される予定で、ソフトも数タイトルが同時発売される予定になっている。CDの性能は他の次世代機と同等で、オプションのMPEGビデオカートリッジを使えばビデオCDにも対応する。他の人が持ってないこんなマシンを買って自慢するのも面白いかも？

◀CDと同時にカートリッジを使うこともできる設計。

◀ブース全体に活気を感じたアタリ。LINXもあった。

注目タイトル

KASUMI NINJA
ATARI／発売日未定

忍者モノの格闘。実写の取り込み映像は動きも非常にスムーズで、戦うごとに血が滴ったりする演出はすごい。キャラを選ぶのにダンジョンみたいな画面になるのが珍しいけど…意味はない。よく見るとキャラも変なのばかり？

▲背景画面はキレイだがキャラは変な人。

ULTRA VORTEX
Beyond Games／発売日未定

これも格闘だけど、キャラはモンスター系で必殺技がかなり凝っていて楽しかった。このグラフィックのキレイさと速さを見るとジャガーの64ビットを信じてもいいかなという気になる。もう一度プレイしたいソフトだ。

▲キャラの動きは本当にスムーズだ。

はみだしZONE 国内版の3DOソフトの情報。好評の『京都鞍馬山荘殺人事件』に続くシアターアドベンチャーシリーズ第2弾『西村京太郎トラベルミステリー　悪逆の季節－東京～南紀白浜連続殺人事件－』の制作が発表された。松方弘樹、喜多嶋舞、倉田てつを、小沢なつきの豪華キャスト。年内発売予定で、価格は未定だ。

NEW MEDIA

衛星放送感覚で体験版ゲームが手元に！

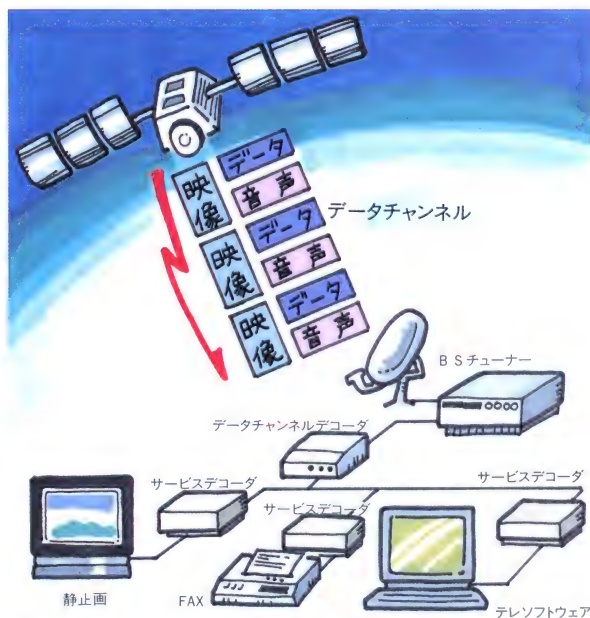
ついに時代はここまで来た！

今や時代はマルチメディアって感じの今日この頃だけど、その具体的な実現はまだまだ先のような気分…。そう思っていた人もいると思うけど、こーんな形で突然に実用化がされちゃうのだ！

みんな衛星放送は知っているよね？　スポーツ関係の生中継や最新映画の放映などの魅力が引っ張って、現在も着実に普及台数を伸ばしている。この衛星放送受信環境とスーパーファミコン（以下ＳＦＣ）を持っている人を対象に、任天堂から「専用衛星・データアダプタ」、「衛星対応カセット」（セット販売価格14,000円予定）というアイテムが来年２月に登場するぞ。これはＳＦＣと衛星放送受信機の２つをいっしょに使うことで、独自のサービスが利用できちゃう優れモノ（ナント放送受信料は無料）！

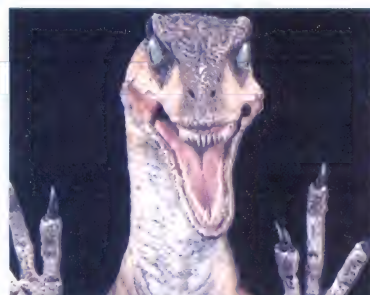
気になるサービス内容は、発売予定のＳＦＣ人気ソフトをちょっぴりプレイできる体験版モードの「ゲーム・プレビューデータ放送」を始めとして、娯楽として今や超メジャーなカラオケのデータ放送（流行の通信カラオケと同じシステム）、便利な天気予報のデータ放送、ＴＶやラジオの番組データ放送、パパとママもニッコリの英語教育データ放送と、予定されてるメニューは盛りだくさん！　これはスゴイ！　今から超期待の新たなメディアなのは間違いなし？

衛星によるデータ転送の流れ

3DO

大ヒット映画の興奮が3DOでよみがえる!?

ジュラシックパーク　インタラクティブ

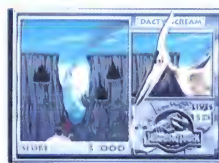
UIS／8月6日発売／¥8,800／ACT

昨年の映画で一番のヒット作は誰でも知っている「ジュラシックパーク」。それが制作・ユニバーサルインタラクティブスタジオ、プログラム担当・３ＤＯカンパニー内部の３ＤＯスタジオという豪華メンバーで３ＤＯのゲーム化をするって聞いちゃ期待するしかない！　デモ画面はマシンの特性を生かしてもうバッチリ。メインゲームはどれもプレイしていて恐怖感を満喫でき、恐竜から逃げる難しさをトコトン知らされる！　これにサブゲームが組み合わさって、ドキドキすること間違いなしなのだ。

◀これはミスした後のデモ。ギャ〜食われてしまったよー、コワイよーっ！

メインゲーム

◀▲メインゲームはこれに加えて迷路内をリアルタイムに抜けるタイプが用意されているぞ。

ミニゲーム

◀最初はインベーダーゲーム・タイプ。当たり判定は大きい。

◀２つ目はギャラガ・タイプなのだ。一定点数でクリアだ。

◀お次は３Ｄブロック崩しタイプ。

◀４・５面はボスコニアン・タイプ。

◀吸引力が働いていたりで突然死の嵐！

はみだしZONE　レーザーアクティブの新作タイトルとして、パイオニアから『ロードブラスター』が発表されたぞ。アーケードＬＤゲームをパワーアップ移植するというもので、内容は手に汗握るアニメ・カーチェイス！　メディアはＭＥＧＡ－ＬＤで年末の発売予定。ほかの発売予定ラインナップは先月から変動なしだ。

レーザーアクティブ
L.A.
SOFT

怒濤の新作情報に期待度上昇中!!

メロンブレインズ

パイオニア／7月〜9月発売予定／¥12,621／両方式

まさにイルカの知識の宝庫だ

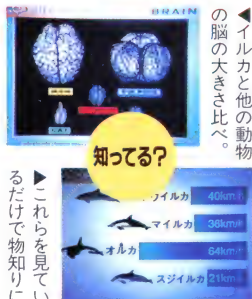
実際の海でダイビングするのも楽しいけれど、このソフトでコバルトブルーの海を楽しげに泳ぐイルカをながめ、その生態や秘密の知識を満たすのもオシャレ。イルカのことなら何でもわかっちゃう注目ソフト『メロンブレインズ』も完成が近づいてきたぞ。今回は最新の画面写真をドーンと紹介しよう。

◀イルカと他の動物の脳の大きさ比べ。

知ってる?

▶これらを見ているだけで物知りに。

何を見る?

◀▲メニュー選択画面では興味を引かれる内容ばっかりで迷っちゃうぞ。

▲泳ぐイルカのシーンはメチャ豊富で、どれも見ていて気持ちいい。

ブルー・シカゴ・ブルース

リバーヒルソフト／11月発売予定／価格未定／LD・ROM²

リアルタイム式(?)の新AVG

J．B．ハロルドシリーズのオリジナル作として期待大のこのＡＶＧはシステムがタダモノではないぞ！　このゲームではリアルタイムの世界が用意されていて、プレイヤーがコマンドを選ぶごとに必要時間も経過するのだ。つまり、「話を聞く」を３回選べば３回分時間が経つし、同じ場所も時間によって状況など全く違う。ハロルドに許されたゲーム内の時間は４日間！　マルチエンディング方式なのでボヤボヤしていると解決もできないぞ！

▲舞台となるシカゴの風景。ここで殺人事件が、そして人間関係が絡みあい、ハロルドに挑戦する。

ゴーストラッシュ

パイオニア／10月発売予定／価格未定／MEGA-LD

ユーモラスな幽霊をつかまえろ！

背筋ゾクゾクの３Ｄアクション・ＡＶＧが登場。ゲームは簡単に言ってしまえばＳＦＣの『トルネコの大冒険』のシステムに近い。プレイヤーは謎の洋館に潜入して３Ｄダンジョン内でゴースト・ハントするのだ。捕まえた幽霊くんは売りさばけば軍資金となるぞ。この洋館には隠された謎があり、最後にはそれが解きあかされるのだが…。キミはこの恐怖に終止符を打てる？

▲これがゲームの舞台となる洋館。かつての所有者カース博士の残した"謎"とは？それを解きあかせるかはキミの腕次第だ。

▶ダンジョン内は自由にルートを選べる。

ダンジョン

◀画面にキャラ写真をはめ込んだモノ。

ゴーストラッシュ読者参加企画

その1 先取り体験会にご招待!!

この『ゴーストラッシュ』を一足先に100インチの大画面でプレイできるチャンスだぞ。レーザーアクティブに興味を持っている本誌の読者から５名を選んでパイオニア本社での先取り体験会へご招待！　他の新作ソフトの紹介や関係者への意見や質問もビシビシ言えるのだ。今回は東京近郊の人だけなのが残念だけどね。

その2 登場ゴーストの名前を大募集！

キャラ１：ナーナー言いながらゆっくりと回転している。無表情で何を考えているのか分からないため怖い。

キャラ２：ゴースト界のいじめられっ子らしい。気弱なためハンターを見かけるとすぐに逃げ出してしまう。

２人の個性的なキャラに名前をつけてあげよう。賞品は決定作品（各１名）にCLD-A100（レーザーアクティブ本体)、佳作（各３名）に『ゴーストラッシュ』のソフト。他にはＭＣハンマー（鉄球バトンダンサー）とかマミーマミー（魔界の肝っ玉母さん）がいるのを参考に。

応募方法：このページのはみだしＺＯＮＥをよく読んでそれぞれ別々に応募してください。しめ切りは８月13日（消印有効）です。

電撃ハードZONE — L.A.SOFT

はみだしZONE　『ゴーストラッシュ』読者参加企画応募方法：両方に共通しているのは、官製はがきに住所・氏名・年齢・学校名または職業・電話番号・「レーザーアクティブ所有か未所有か」を明記。体験会は本誌編集部内「ＧＲ体験会」係、名前募集は１・２のゴースト名称案と提案理由を加えて「ＧＲ名称募集」係まで。

"URA" SOFT

待望のハッカーCDソフト第2弾が登場！

©GAMES EXPRESS

CDパチスロ美少女ギャンブラー

ゲームエクスプレス
発売中
¥9,800／パチスロ

本格パチスロ見参！

ほぼ2年前にＨｕカードで発売された『ＰＣパチスロ』が装い新たにＣＤで帰ってきた！　プレイしてまず感動しちゃったのが、実在の台をもとにしたパチスロ台の本格さ。これならパチスロのファンも満足すること間違いなしなのだ。パチスロには回転スピード調整からオートモード（スタートからストップまで全部ＣＯＭ操作！）が用意されている。

人気アニメのパロディ感覚

注目のビジュアルは、アニメもしゃべりもバッチリ。見ていて思わず連想しちゃうのが「セー○ームーン」。登場する女のコはそれぞれセー○ー戦士をちょっぴり意識した設定で、オープニングの音楽も知ってる人なら「似てる～」とニンマリ。女のコのビジュアルは１人につき５つ用意されていて、全部見るのは大変だけど…めざせ！　全制覇なのだ！

◀この店長さんのノーテンキなセリフには笑えるのだ。

▶パチスロ台は全部で５種類も用意されているのだ。

浅木結香

●誕生日：12月5日
●年齢：17歳
●血液型：O型
●身長：160cm
●スリーサイズ：B84・W58・H88
●好きな食べ物：まるちゃんぎょうざ
●趣味or特技：テニス
●夢：F1パイロットよ
●好きなタイプ：やさしい先輩タイプ
●好きな色：インディゴが好みなの
●好きな動物：熱帯魚を飼っています

冴島　愛

●誕生日：4月17日
●年齢：19歳
●血液型：AB型
●身長：168cm
●スリーサイズ：B90・W60・H88
●好きな食べ物：焼き肉かな
●趣味or特技：もち、お立ち台よ
●夢：やっぱ、モデルかな
●好きなタイプ：そりゃ3Kよ
●好きな色：ライトブラウン
●好きな動物：蛇とか爬虫類（！）

エリ中野

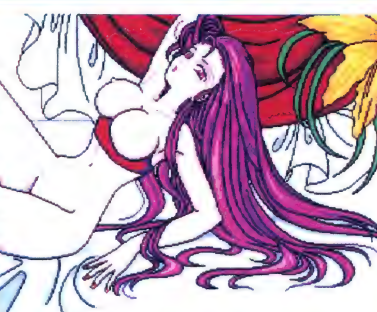
●誕生日：10月22日
●年齢：16歳
●血液型：B型
●身長：165cm
●好きな食べ物：おすし
●スリーサイズ：B86・W60・H88
●趣味or特技：ロックバンドしてるの
●夢：考古学者
●好きなタイプ：私に理解ある人
●好きな色：スカイブルー
●好きな動物：動物は何でも好きですね

山本小雪

●誕生日：9月10日
●年齢：15歳
●血液型：A型
●身長：158cm
●スリーサイズ：B88・W58・H88
●好きな食べ物：ミントティー
●趣味ｏｒ特技：料理
●夢：ニュースキャスター
●好きなタイプ：意志の強いしっかりした人
●好きな色：エメラルドブルー
●好きな動物：子犬が好きだけど

野崎桜子

●誕生日：6月30日
●年齢：14歳
●血液型：O型
●身長：153cm
●スリーサイズ：B80・W56・H86
●好きな食べ物：ピエスモンテのレモンチーズタルト
●趣味ｏｒ特技：TVゲーム
●夢：タレントかな？
●好きなタイプ：お兄さんタイプ
●好きな色：コバルトブルー
●好きな動物：小さい猫が大好き

ビジュアルもいいぞ！

◀▲脱ぐ時にはボタンをはずす「プチッ…」って音などが入っている。この演出効果に興奮？

ハッカーソフトをGET！

ハッカーさんのソフトは関東地方なら大手カメラ店やゲームソフト専門店などで比較的手に入りやすいけれど、地域によっては「欲しいのに、どこにも売ってないよぉ～」というお嘆きの声も多いようだ。そんな諸君にうれしいお知らせ。ハッカーさんでは通信販売もしていて、注文があれば全国どこへでも同社のソフトを届けてくれるのだ！　価格は消費税不要の希望小売価格で、送料はハッカーさんが負担してくれるとの親切対応に感激！受け付けと詳しい質問はTEL番号
「03－3435－1042」
で対応してくれるので、さぁ早速プッシュ！

はみだしZONE　６月号で紹介した『ハイレグファンタジー』は発売が９月に延びてしまった。前号までで紹介したほかのタイトル『ＣＤ花札』『ボディコンクエスト３』『誕生～ＡＶギャル（仮）』は年末～年始予定。メディアはどれもスーパーＣＤ-ＲＯＭ²・ＤＵＯシリーズ専用ソフトで、起動用カード同梱での発売となる。

電撃NEO・GEO

動きがほとんどなかった先月とはうってかわり、今月は新作の発表が相次いだ。さらにはアッと驚く情報も入ってきちゃったのだ!!

ウワサの新作ソフト4本を大紹介しちゃうぞ!

ソニックウイングス2

ビデオシステム 販売/SNK

人気を博した縦スクロールシューティング『ソニックウイングス』の続編がＮＥＯ・ＧＥＯ専用ソフトとして登場するぞ！　最近はシューティングゲームがまったく出ていなかっただけに、このビッグタイトルの発表はファンにとって感涙モノだ!!

プレイヤーが選択できる戦闘機は全８タイプ。１歳の天才赤ちゃんアーサーが搭乗するＡＶ８ハリアーII。フランスのミュージカルダンサーにして秘密救助隊のメンバーでもあるアンジェラが搭乗するラファール。大阪は梅田のミニ水族館で育った天才イルカ（！）ホワイティが搭乗するＹＦ23。大富豪のシンシア（10歳）と、彼女の家庭教師兼ボディーガード兼運転手のエレン（26歳）のコンビが搭乗するＦ14トムキャット。前作でもおなじみのアイドル歌手、真尾まおが搭乗するＦ15Ｊイーグル。世界平和のために戦う謎の航空忍者、緋炎が搭乗するＦＳ－Ｘ。退役軍人のシルバー大尉が搭乗するＡ10サンダーボルト。そして、前作で宇宙に吹き飛ばされたものの改造手術を受けて蘇ったメカキートンが搭乗するＦ117。プレイヤーはこれらの個性豊かなパイロット＆機種の中から１機を選び、敵を倒すために戦っていくのだ！

▲もちろん２人同時プレイも可能だ。日本、フランス、大西洋、アメリカ、メキシコなどの全10ステージを協力して戦っていこう！

◀前作から連続参加となる日本人コンビ。真尾まおの今回の衣装は、１日司令官の服装ではなく、ステージ衣装そのままなのだ。

▶操作方法は、Ａボタンでショット発射、Ｂボタンでスペシャルウエポン発射と、とってもシンプルなのだ。

◀機種によってショットやスペシャルウエポンも異なっているので、自分に合う機種を早く見つけよう。

 イラスト／水玉螢之丞　大張正己(スタジオG-１)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

SNKの歴代キャラが集まって大会に挑む、夢の対戦格闘ゲームの内容がついに判明したぞ！　登場するキャラはなんと24人。『龍虎』からはリョウ、ロバート、タクマ、ユリ、キングが、『餓狼』からはテリー、アンディ、東、舞、キムがそれぞれ出場する。このほかにも『アテナ』や『サイコソルジャー』の麻宮アテナ、シイ・ケンスウ、チン・ゲンサイや、『怒』シリーズの凄腕アーミーであるハイデルン、ラルフ、クラークも出場するぞ。気になるゲームシステムだけど、基本的には『龍虎』と『餓狼』をミックスしたものと考えてもらえばOKだ。ラインは1本で、拡大縮小はナシ。ボタンはAから順に弱パンチ、弱キック、強パンチ、強キックとなっている。ガード状態からレバー＋Aボタンで避け攻撃を出すこともできるぞ。特徴的なのがボタンを同時に押した時の効果。AB同時押しで攻撃避け（この間は無敵になる）、CD同時押しでふっ飛ばし攻撃（相手を遠くへ飛ばす）、A、B、Cボタン同時押しでパワー溜め、という行動をとることができるのだ。パワーゲージを満タンにすると通常技や必殺技などの威力が1.5倍になるだけでなく、体力が点滅していない時でも超必殺技を使えるようになるぞ！　続報をお楽しみに!!

◀リョウの飛燕疾風脚が、怒チームのラルフを襲う！

◀テリー対ロバートという夢の対決。なお画面の下にあるのがパワーゲージだ。

▲アンディの斬影拳。見ての通り、グラフィックが一新されているのだ。

私がSNKヒロインの元祖なの。ごめんねお姉さま達。

▶中央の女の子がアテナ（勝利デモより）。

3人で1チームを構成するチームバトルシステムを採用！

このゲームではチーム対チームによる勝ち抜き戦を採用している。基本的には1対1による1ラウンド勝負なんだけど、勝者が勝ち残れる点が今までのゲームと異なっているのだ(敗者は選手交替)。ただし、勝ち残ったキャラも、次のラウンドが始まるまでに体力が全快するわけじゃないぞ。勝利＆タイムボーナスによってわずかに回復するものの、ダメージが大きければ瀕死状態のまま体力満タンの相手と戦わなくちゃならないからだ。こうやってラウンドを消化していき、相手チームを全滅させた方が最終的な勝者となるわけ。このゲームにはまた、援護攻撃という特殊な攻撃方法も用意されているぞ。マイキャラが気絶したり、相手の掴み技を受けている時にA、B、Cボタンを同時に押すことで、チームの仲間を乱入させることができるのだ。

プレイヤーが選ぶことのできるチームは、リョウ・ロバート・タクマの極限流空手チームやテリー・アンディ・東の『餓狼』主人公チームなど全部で8つ用意されているぞ！

▲気絶している舞を助けるために援護攻撃をしかけるユリ。相手はオリジナルキャラのヘビィDだ。

▶チームセレクト画面。チームのメンバーは固定されているぞ。右はオリジナルキャラのチーム。

◀キング、ユリ、舞の女性格闘家チーム対アテナチーム。右にいるアテナはパワーを溜めているぞ。

※画面は開発中のものです。

夏休み全国縦断キャラバンイベント『NEO・GEO-CD LIVE TOUR』

▶CDのゲームを実際にプレイすることができるぞ！

NEO・GEO-CDの発売を記念して、全国主要都市を8月いっぱいかけて縦断するキャラバンイベントを開催することが決定した。日程と会場は右のとおりだ(入場無料、10時～17時まで)。各会場とも先着100名に『SNKオリジナル・アニメフィルムしおり』がプレゼントされるぞ！

日程	都市	会場
10日(水)	北海道	札幌／ファクトリーホール
16日(火)～17日(水)	大阪	梅田／ステラホール
20日(土)	仙台	八乙女／メイフェアプラザ仙台 WASSE
24日(水)	名古屋	新栄町／ダイヤモンドホール
26日(金)	福岡	天神／スカラエスパシオ
30日(火)～31日(水)	東京	晴海／晴海ドーム21

痛快GANGAN行進曲

『ワーヒー2JET』に続くADKの新作が早くも発表されたぞ。これは〝リアル3D対戦ゲーム〟と銘打たれた、まったく新しい対戦格闘ゲームなのだ！

このゲームには奥行きという概念が含まれていて、その方向にレバーを入れるだけで移動できるようになっているんだ（ジャンプはCボタンを使って行なう）。また、前後へのダッシュもレバーを1回短く入れるだけでOK。つまり前後左右への移動がレバー操作だけで自在にできちゃうのだ。これにより2次元ではできない多彩な駆け引きを楽しむことができるってわけ。また、画面下には、攻撃することでどんどん溜まっていく熱血ゲージが用意されている。これを満タンにすると攻撃力がアップするので、タイトル通りにガンガン攻めまくるほど戦いを有利に進めることができるぞ。ただし、相手の攻撃をガードし続けていると熱血ゲージが減ってしまうので注意！勝負は120カウントの1本勝負。ただし体力ゲージを青色→緑色→黄色→赤色→透明と4回も減らさないといけないから、戦い自体はかなりハードになるはず。このほかにもダウンしている相手に攻撃することができたり、武器を拾って攻撃することができたり、流血させることができたりと、新しい要素がいっぱいつまっているぞ！

◀おなじみのフウマも登場するぞ！これは各キャラとも1種類ずつ持っている「武器必殺」という必殺技を使ったところだ。

◀キャラ選択画面。使用可能キャラは全8人で、もちろん同キャラ対戦もOK。紅一点のキサラはジャンヌ以上の人気を得られるか？

▶このゲームでは絞め技などの関節技も使えるようになっている。関節技を決めると状況によっては相手を骨折させることもあるのだ。

◀レバーを入れるだけで簡単にラインを移動することができる。ちなみに画面下にある火炎ビンは拾って投げつけることができるぞ！

▶投げる前には必ず「つかむ」という行動が入る。ここでタイミングよくボタンを押すことで、つかみ返すこともできちゃうのだ。

決めろ！ガンガン必殺!!

マイキャラが熱血状態で、なおかつ相手の体力が赤色だと「ガンガン必殺」という超必殺技を使うことができる。これが決まれば相手を必ずKOすることができるという、究極のフィニッシュ技なのだ！

1
条のガンガン必殺は「友情の合体熱血パンチ」というすごい名前の技。まずは後輩の勝男を呼び出すところからスタート！

2
勝男が相手を押さえつけたら、すかさず条がダッシュしていく。いうまでもなく、相手は身動きがまったくとれないのだ。

3
熱血パンチを雨あられと相手に叩きこむ条。こんな状態でも、勝男は相手をしっかりと押さえ続けていてくれるぞ。

4
相手をKOしたところで一緒に勝利のポーズ！　熱い友情で結ばれたふたりだからこそ可能なコンビネーション技だ。

電NEOインフォメーション

■前号で速報をお届けした『サムスピ』の続編のタイトルが『真サムライスピリッツ』に決定した。業務用のMVS版は9月末に登場する予定。

■『サムライスピリッツ』がテレビスペシャルアニメとして放映されるぞ。フジテレビ系列で9月中旬に全国放映される。

■『ザ・キング・オブ～』は『真サムスピ』よりも先にリリースされるらしい。本誌では8月中旬と予想してみたが……。

■電撃スクープ!?　ボンバーマンのキャラクターを使った落ちモノパズルゲーム『パニックボンバー』がNEO・GEOに登場することが決定。ただし、これが即座に「ハドソンがNEO・GEOに参入する」という意味ではないらしい。

■NEO・GEO－CDの販売店向け資料に『真サムスピ』に関する記事があったのだが、そこに「スーパーファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、PCエンジンに移植が進められている空前の話題作『サムライスピリッツ』の続編が、さらにスケールアップして今秋登場」という記述が！　さっそくハドソンとNECホームエレクトロニクスに移植しているのかどうかを問い合わせてみたところ、どちらも「ウチはやっていません」という返事だった。はたして真実は？

FIGHT FEVER～ファイトフィーバー～

これは韓国の国技であるテコンドーを題材にした、韓国生まれの対戦格闘ゲームなのだ。選べるキャラは9人いるぞ。テコンドー最高のファイター、ハン・ベダル。彼の宿命のライバル、キム・フーン。テコンドーと空手を組み合わせた技を使うミユキ。ヨーロッパ格闘大会の審査員、ロッテン・ハイマー。ジャングルを守るブラジルのゴルリオ。アメリカ陸軍司令、ニック・コマンドー。カンフーの名人チンタオ。ストリートバスケットの第一人者ダンカー。そしてテコンドーの達人、マスター・タエクック。

それぞれ3～4種類の必勝技を持っているんだけど、実は隠し超必勝技も使えるのだ。下がそのコマンドだぞ!

キャラ	コマンド
ハン・ベダル	→←↙↓↘→＋ＢＤ
ミユキ	→↘↓↙→＋ＢＤ
ロッテン・ハイマー	↓↘→←＋ＡＣ
ゴルリオ	←→↘↓↙＋ＢＤ
ニック・コマンドー	←↙↓↙→＋ＢＤ
チンタオ	→↘↓↙←→＋ＡＣ
キム・フーン	→←↙↓↘→＋ＢＣ
ダンカー	→←↙↓↘＋ＢＤ
マスター・タエクック	←↙↓↘→↘↓↙→＋Ａ

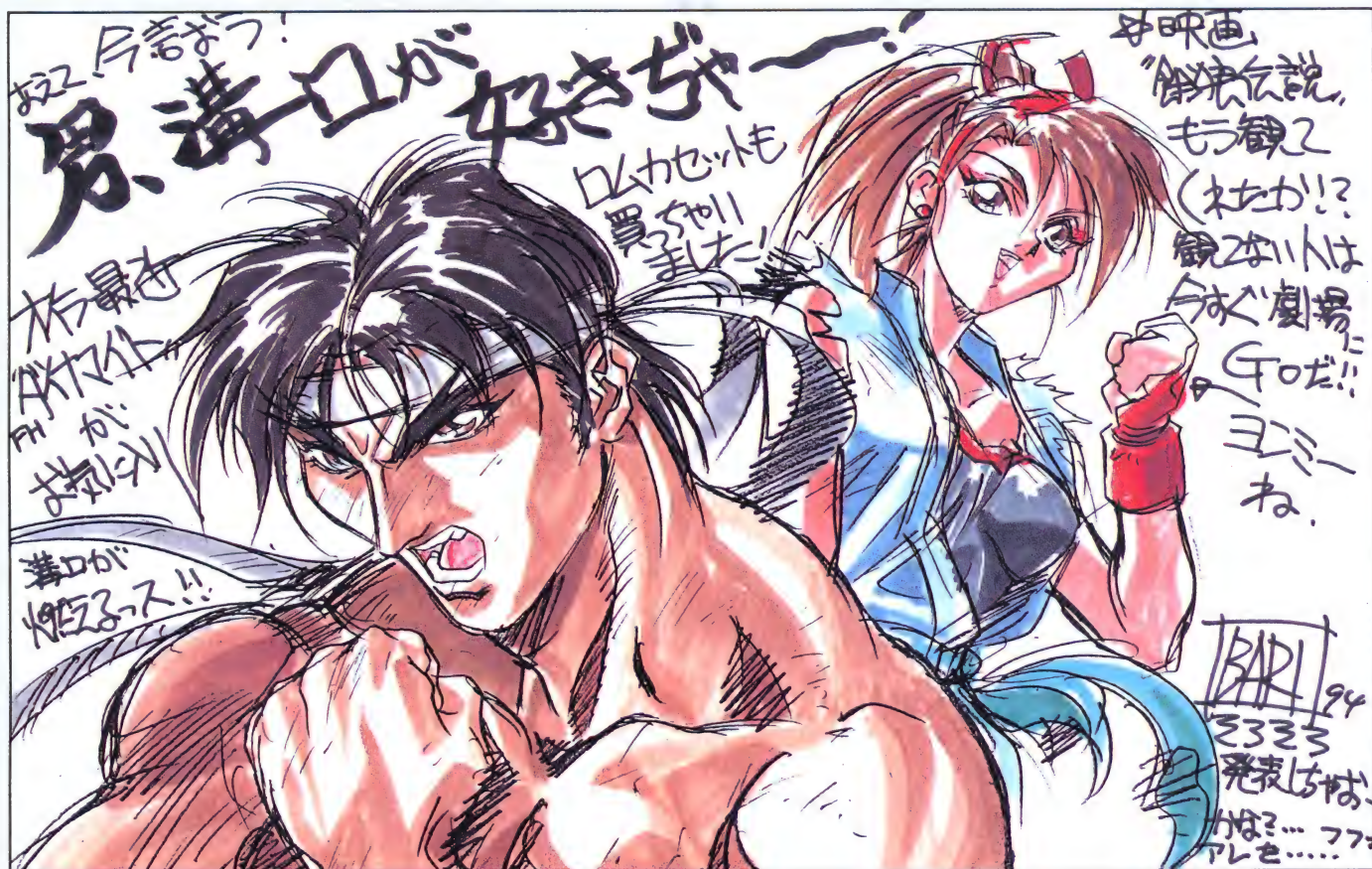
◀選べるキャラクターは全部で9人。日本からの代表選手は、このゲームの紅一点であるミユキちゃんなのだ。

▶新幹線のホームで繰り広げられる激闘。回旋風という飛び道具を決めるミユキ。

◀キムの必勝技、鷲熱脚がヒット!必勝技はすべてコマンド系なのだ。

◀ゴルリオの風車撃は、全身に気を溜めたまま体当たりする必勝技。

◀ニックの半月拳。ヒジ鉄とアッパーカットを叩きこむ連続技だ。

おうっ今言おう!
男、溝口が好きぢゃ〜〜!
ロムカセットも買っちゃいました!
オレら最高
ダイナマイトFHがお気に入り
溝口が燃えるっス!!
映画"餓狼伝説"もう観てくれたか!?
観てない人は今すぐ劇場にGoだ!!
ヨシミーね。
BARI 94
そろそろ発表しちゃおうかな?…フフフ アレを…..

これまでのストーリーがまとめて読める「ヴァルツァーの紋章」上巻絶賛発売中!
魔獣の咆吼、天を揺るがし
新たなる時代の胎動を呼ぶ!!
VOL.10
魔獣戦線
ヴァルツァーの紋章
ハイパービーストストーリー
読者参加MAIL・RPG
STAFF●オリジナルストーリー原案／安藤真 ●ノベル／新木　伸
●イラスト／佐嶋真実(RED) ●ゲームストーリー／中村泰宏
●システムプログラム／REAL ●レイアウト／風間芳子

☆魔族最大の能力者、長者レーイが復活を果たした。その指揮の元、結束した魔獣軍は最終決戦へと臨む！

シグレアは空間の歪みを通り抜け、ラグとともに薄暗い部屋に出現した。

〝扉〟を通って地上から魔界に入り、２回ほどの跳躍を行った。今回の令達――おそらく最後の作戦指示が与えられる場所は、いつもの〝六邪星の間〟ではなく、魔界と地上を繋ぐ〝扉〟からそう離れていない小部屋だ。

数日前、復活を果たした長老は戦場から魔獣たちを呼び戻した。その思念を、シグレアも聞いた。

長老の復活にアレトゥーサが関っているということは、つい先刻、数日にも及ぶ天使たちの追撃を振り切って、魔獣たちの最後の集団とともに帰還してきたラグから聞かされている。

今回の呼集を行ったのも、長老自身だ。

列強たちの獣気で、部屋の中はむせ返っていた。ラグよりもひと足早く帰還していた列強たちは、すでに全員が揃っているらしい。

列強たちの頭上には、見慣れぬ気配が浮かんでいた。身にまとうのは獣気ではなく、濃密な魔力だ。

「どうした？」

立ち止まったままのシグレアに、ラグが声をかける。

シグレアは首を振って、歩きはじめた。

近づくにつれ、そこにいる者たちの姿が見えはじめる。

まず立ち並ぶ列強たちの背中が。

そして、宙に浮かぶ小柄な人影が。

漆黒のローブを羽織り、椅子にでも腰掛けるような格好で宙に浮かんでいる人影はまぎれもなく、魔界を訪れたまま帰ってこなかったシグレアの妹、アレトゥーサだった。

茫洋とした視線を虚空にさまよわせるアレトゥーサは、列強たちとはまた違う、異質で強力な威圧感を発していた。

いくつもの表情をつねに宿していた小さな瞳は、冷たく凍てつき、あらゆる感情を消し去ってしまっている。

その薄い唇が開かれないまま、シグレアは頭の中で〝声〟を聞いた。

《戦いが――近い》

聞こえてきたのは言葉ではなく、思念だった。

あちこちで物音があがる。

思念を発したアレトゥーサに、列強たちの視線が集中する。

《戦え。すべての力を、我に示せ》

アレトゥーサは、１体１体、列強たちの目を覗きこむように視線をめぐらせていった。

――違う、と。シグレアは思った。

あれはアレトゥーサでない。

得体の知れないものに対して感じる本能的な恐怖が、シグレアの心に込みあげてくる。

<これまでのあらすじ> 人間であり魔獣でもある少年ラグ。彼は、シグレアとの出会いによって生まれ故郷の島を離れ、魔獣軍と行動を共にする。初めはただ戦闘の感触を楽しみ、それを追い求めているだけだったが、強力な魔獣たちとの接触を通して強さの上にあるものを考えるようになる。そして今、魔獣軍の前に天敵〝神〟が出現した。すべての生命の破壊と消滅のみを目指す〝神〟。長者レーイの復活をうけて、最強の布陣で〝神〟に戦いを挑む魔獣軍。ラグの身体に眠る真のパワーが、ついに最高位へと昇華するときが来た！

登場人物
ラグ
17歳。魔獣としての資質を備えながらも人間として生きてきた少年。数多くの戦闘を経験した結果、〝列強〟を凌ぐほどの戦闘力を身につけつつある。

《だが〝神〟に触れてはならぬ。喰らうは天使ども。やつらの侵攻を阻止せよ》
アレトゥーサは小さな手を軽く振った。
輝く線で構成された地図が、空中に現れる。
その中心に据えられているのは、魔界と地上とをつなぐ〝扉〟のある山だった。
山の周囲に無数の光点が現れた。
輝く線が点と点とを結びあって地図の中を走りぬけてゆく。線が交わり、いくつもの小さな三角形が描きだしてゆく。
線は走り続け、図形は一段と細かさを増していった。やがてその細緻な構造の中から、4重にかさなりあった同心円が浮かびあがってくる。
シグレアたちが苦心して完成させた防御結界だった。最外殻は魔獣たちの広大なテリトリーを覆いつくし、さらに外側にまで広がっている。
《天使どもはここに来る。待ち構えよ。1体残さず屠(ほふ)るのだ。——人よ、動ける者の数は？》
鋭い思念を向けられて、シグレアはびくりと身をすくめた。
《228と、47か……ふむ》
考えようとするより早く、シグレアの頭の中から知識が吸いあげられる。
魔剣士が228名。魔道士が47名。
それが精一杯の数だった。すでに引退した者まで、数の中に含められている。
《では、配置を伝える》
列強たちの名が次々に呼ばれ、それぞれの分担するエリアが図上に浮かんでいった。
〝神〟の来る方角に戦力の多くを配置した布陣だった。楔(くさび)型に突出した先端が、槍の穂先を思わせる。
《青牙、カーナ》
もっとも敵に近いその場所に、最後に配置されたのは青牙とカーナだった。
青牙の隣に付き従うカーナは、剣の柄を握って大きくうなずいた。
迷いのない、いい表情だった。闘いを前にした戦士の顔だ。
これですべての配置が告げられたことになる。
列強たちが動きはじめた。部屋の隅に設けられた〝門〟をくぐって、静かに立ち去ってゆく。
しばらくして、部屋には3人の人間と、2体の魔獣だけが残った。

II

気まずい雰囲気が、部屋を満たしていた。
カーナやラグとともに部屋に残ったシグレアだったが、アレトゥーサに声をかけられないまま、その場に立ち尽していた。
部屋に残った2体の列強——赤魔狼と青牙は、壁際に立ち、事の成りゆきを見守っている。
「アレサはどうした？」
ラグが言った。
シグレアの胸がどきりと高鳴る。答えを知

Staff's Message
佐嶋真実
ども、みなさんこんにちは佐嶋です。またまた今回もきっつ～いスケジュールでした。特に、最近の猛暑もあってヘロヘロ状態に拍車がかかってます。水も足りなくなりそうだとかで、今年の夏は魔界なみにつらい状況ですね。

るのが怖くて、聞けずにいたことだった。
　アレトゥーサは穏やかな顔をラグに向けた。凍りついていた顔に、かすかに表情が戻ってゆく。
《ここに、おる》
「ここに、いるわ」
　思念にやや遅れて、言葉が響いた。
「ここ…？」
「そう、ここに……」
　アレトゥーサは自分の胸に片手をあてた。
　シグレアは混乱していた。豊かな髪に指を差しいれ、額を押さえる。
「いったい、何が……アレサ？」
「アレサ……そうよね、それがあたしの名前よね。でも姉さま……違うの。もう、違うのよ」
　ゆっくりと言い聞かせるように、アレトゥーサは言った。姉を思いやる穏やかな口調だが、その裏には底知れぬ強さを持った意志が潜んでいた。

「しかたがなかったのよ、姉さま。あたしを……〝長老〟を安定して存在させるためには、それなりの器に収める必要があったし、六邪星たちは術を駆動するための魔力源になって、干からびちゃっていたしね」
「でも、だからって……」
「姉さま」
　ぴしりと、アレトゥーサは言った。
「あたしは、自分のすべきことをしただけよ。姉さまは、姉さまがしなくてはならないことを考えて」
　シグレアは切なさに唇を噛んだ。
　自分のいないところでアレトゥーサは悩み、そして決断した。いまとなってはもう、それは手の届かないところにある。
　シグレアは小さくうなずいた。
　この小さな妹に、他に何をしてやれるというのだろう。
「いつもぬいぐるみを抱いていた泣き虫が、言うようになったね」
　そう言ったのが、カーナだった。
「カーナもね、まさか男をつくるなんて思わなかったわ」
「男ぉ……まあ、どっちかっていえばそうなるだろうけどね」
　カーナは苦笑した。
　壁にもたれかかる青牙は、黙したままだ。
「さて──姉さま、この作戦が成功するかどうかは、魔道士と魔剣士たちにかかっているわ」
「いったい何をしようとしているの？」
　シグレアの口からは、意外にも、はっきりとした言葉が出た。
「〝扉〟の封印。くやしいけど、あいつには手が出せない。だから魔界と地上界を切り離すの。そうすれば、あいつもこちらに手出しできなくなるわ」
「それが、〝策〟か？」
　いままで黙っていたラグが、そう言った。
「ええ、しけた策よね」
　アレトゥーサは自嘲ぎみに笑ってみせた。
《基準石(ネムルス)のすべてを要する。〝扉〟を消滅させるためには、空間を４重に繰り込む必要があるのだ》
「しかし、基準石(ネムルス)を待機状態にしてしまうと防御結界の維持が……」
《そのための魔獣たちだ》
　そして、そのための魔剣士たちなのだろう。
　シグレアはこの戦いの本質を理解した。
　魔獣も含め、この作戦に参加するものに帰還の望みはない。〝扉〟が閉ざされた後で、いったいどこに帰るというのか。
　シグレアは、ゆっくりとうなずいた。
　やらなければ、すべてが滅ぶ。
「オレはなにをすればいい？」
　そう尋ねたのは、ラグだった。
《わからぬか？　人なりし魔獣よ》
「わからないの、ラグ？　自分が何をすべきなのか……。あたしに言われなくちゃ？」
　ラグの手が動いた。
　指先が、石組みの床を指ししめす。
「何者だ？　こっちで……下のほうで騒いでいるのは？」
《我らが祖、すべての礎なりし……魔神》
　シグレアは息を呑んだ。
　カーナは手に持っていた剣を体に引き寄せ、赤魔狼と青牙は壁から身を離してラグに目を向けた。
「魔神…？」
　〝長老〟の思念に、不意に重みが加わる。
《人なりし魔獣よ、魔神と交感することのできるお前は、霊廟(れいびょう)に行かねばならぬ。魔神たちが〝紋章〟に導いてくれよう》
「〝紋章〟……だと？」
《そう、〝紋章〟だ……》
　アレトゥーサの、いや〝長老〟の顔には、まぎれもない畏怖(いふ)が浮かんでいた。
「なんだ、それは？　それがあれば、あいつを──〝神〟を倒せるのか？」
《わからぬ。だが、かつて〝紋章〟を受け継いだ者は、〝神〟と戦い、そして封印を成し得た》
　何かを考えこむように黙りこんでしまったラグを、シグレアは祈るような気持ちで見つめた。
「そいつは、どうすれば手にはいる？」
《魔神たちの意に沿うがよい。霊廟(れいびょう)に行くのだ。滅びるか、手に入れるか、ふたつにひとつであろう》
「おどかすなよ」
　アレトゥーサは、ラグの前に降り立った。
「ラグの好きなようにすればいいわ。でもこれだけは言える。紋章を手に入れることができたなら、あいつをぶん殴ってやることぐらいはできるはずよ。──どうする？」
　ラグは間を置かずに答えた。
「決まってるだろ」
　シグレアは、ラグが彼女と違う世界に足を踏みいれてしまったことを、はっきりと感じた。
「……姉さま」
シグレアは顔を上げた。

登場人物
シグレア
魔族の中の人間を束ねるリーダー。代々リーダーを務めてきた家系の長女で、強力な魔力を秘めている。ラグとは記憶をなくした状態で出会った。

Staff's Message
中村泰宏
前回の護刺の相性について、何通かの反論があったのでここでお答えします。キーワードの「火」は火偏の意味です。ディースの特殊攻撃には「火」という形が入っている「滅」の文字が含まれていますが、漢字の分類上は火偏ではないため、あえて外したのです。

ラグの顔を正面から見つめる。
彼女の脳裏を、様々な記憶が去来する。
薄暗い魔界での生活。
光に満ちた地上での、過酷だが充実した生活。そしてラグとふたりきりで過ごした、みじかい時間。
太陽に祝福される喜びと、ラグと出会えた喜び。心の中にしまいこんでいた気持ちが、とめどなく溢れでてくる。
言葉など、出せるわけがない。
シグレアはラグの目を見つめたまま、ゆっくりとうなずいた。

「それではな……」
ティヌは大地を進むデグロスに声をかけた。
彼女の持ち場は、結界にもっとも近い場所だ。銀翅族をはじめとして、翼を持つものだけで構成された部隊は、その機動力を存分に生かすために、後方に配置されていた。
デグロスのように足の遅い魔獣たちは、布陣の中程で敵を待ち受けることになっている。
「オマえ……とは、もういち…ど、戦ってみたかった…な」
下から見上げるデグロスは、言葉を思いだすかのように、一語一語、ゆっくりとつぶやいた。
戦いを控えたいま、言葉を使う魔獣は、めっきり少なくなってきている。
言葉など、長い時間を生きる魔獣が戯れに覚えた遊びのようなものだ。魔獣は本来、戦いを通じて相手と意志を疎通させる。
だがティヌは、人の言葉や彼らの習性というものが好きだった。役に立たぬものと知りながら、どうしてもあの小さな者たちから目が離せない。
いくつもに分かれた顎をすりあわせて、デグロスは軋むような声をだした。
「お前の……柔らかい…肉は、さぞかし……美味で…あろう」
ティヌは微笑んだ。
デグロス同様、彼女もまた、この戦いが最後になるだろうと判断していた。人ならば、こういう場合にどう思うのだろうか？
ティヌはデグロスと別れて、みずからの持ち場に飛び立っていった。

雲海を望む山の頂には、下界とは違う風が吹いていた。
山頂に口をあけたすり鉢状の窪み。その底に、魔界と地上とを繋ぐ〝扉〟が開いている。
かつて魔族を統べる〝長老〟であり、同時にアレトゥーサという名を持つ人の子であったその者は、赤魔狼とともに、〝扉〟を見下ろす崖の上にいた。
彼、あるいは彼女は、宙に座したまま西の果てを見据えていた。
時詠みの力を駆使しても、戦いの行く末を視ることは叶わなかった。〝神〟という巨大な存在が介入しては、未来の正確なビジョンは望めない。
この戦いのあいだに〝紋章〟が現れるという期待はしていない。
〝扉〟を封じて、魔界を切り離す。
不確定な要素を排除したうえで考えられる、それが最善の策だった。しかしそれが成功したとしても、地上は完全に壊滅するだろう。〝神〟の破壊は物質に限らず、空間構造にさえ及んでいる。
魔界は一時の安息を得る。
しかし、数百年か、あるいは千年先か、いつか再び〝扉〟の開く時は来る。
たとえそうだとしても、そして、すべての魔獣を犠牲にすることになっても、〝長老〟にはいまこの魔界を守護する責務があった。
〝長老〟は物思いに耽りながらも、精神の大部分を振りむけて術の準備を行っていた。六邪星が〝長老〟の復活のために滅びてしまったいま、すべての準備は〝長老〟自身が行わなければならない。
ふと、人の子であった頃の、とりとめのない記憶が浮かんでくる。
別れは、すでに済ましてある。

Staff's Message
新木 伸
前回のスタッフメッセージでイラストの佐嶋さんがこぼしていました。「スケジュールがしんどくて、も〜ヘロヘロ」と……。ごめんなさい。その原因はすべて私です。と言いつつ、また今月も……。あうあう。次回こそは早く上げますから見捨てないで〜。

アレトゥーサであった時の仕草や口調。そういったものは、あの別れを最後に心の奥に沈ませた。
それでも──。
つうと、なにか熱いものが頬を流れた。
──いまはなにも考えまい。
〝長老〟は雑念を振り払って、術に打ち込んでいった。

「師匠！　こんなところで何をなさっているのですか！」
廃材を収めた木箱に腰を下ろしていた老人は、聞き覚えのある声に顔をあげた。
火に近づいた子供を叱るような形相で大声を張り上げているのは、去年廟入りしたばかりの若い弟子だった。
「師匠のお姿がなかったので、もしやと思って来てみてよかった……。もうほとんどの人は山頂に向かって出発してますよ」
「そうか……そりゃあ、すまんかったの」
老人はぼんやりとつぶやいた。
事情を知らない者が見れば、この老人が武器職人の最上位をあらわす《ソードメイカー》の称号を持っているとは思いもしないだろう。
彼が数ヶ月ものあいだ心血を注ぎつづけてきた武具が完成したのは、数日前のことだった。それを境にして、《ソードメイカー》の体からは何かが抜け出ていってしまった。
今朝からずっと、人気のない工廟に座っている。こうして見つけられなければ、いつまでもそうしていたことだろう。
「さあ行きましょう。〝扉〟まで半日はかかります」
「ああ……」
《ソードメイカー》は億劫そうに立ち上がり、ところどころに油汚れのあるぼろ布で、作業台の上に置いた武具を包みこんだ。かなり重量のある金属塊を大事そうに抱えこみ、弟子とともに表に出る。
街中からは、すっかり人気が消えていた。ついこのあいだまで人が生活していたのが嘘

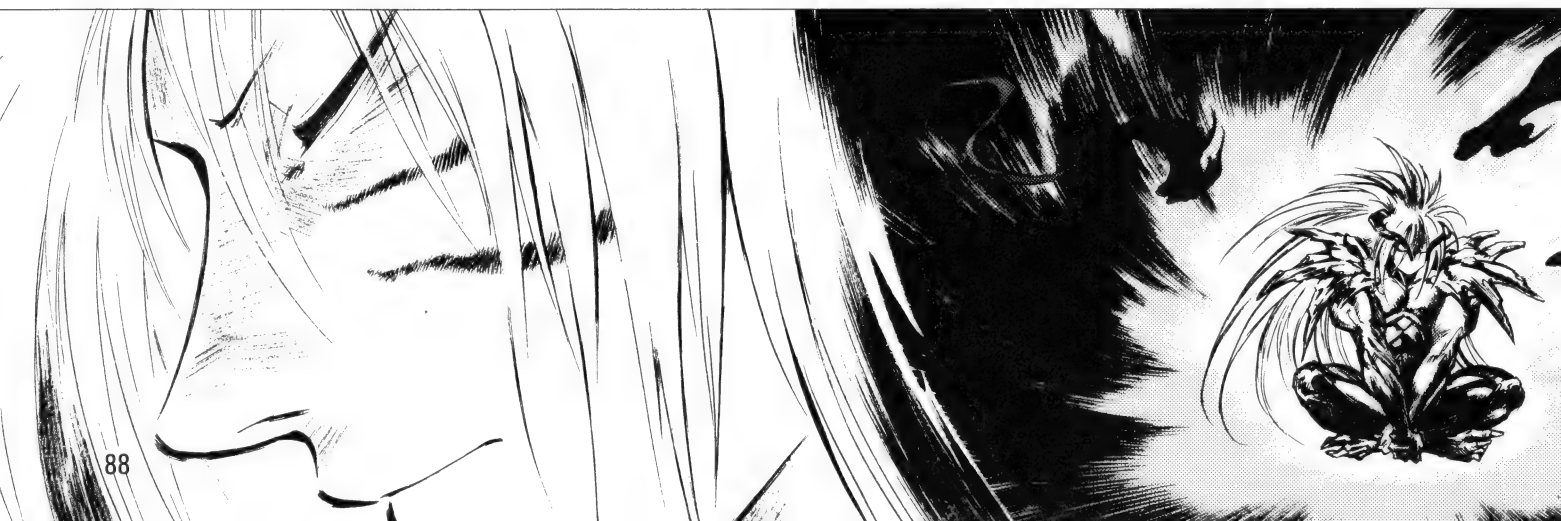
Staff's Message
安藤 真
ええと、いきなりですがここで重大発表をしてしまいます！　もう気づいている鋭い読者の方もいると思いますが、「ヴァルツァーの紋章」の連載はあと残り２回なのです（今回以降って意味ね）。ラストスパートの盛り上がり、ぜひ応援してくださいね!!

のようだ。
　魔界に生きる者は、いざとなれば身ひとつでどこででも生きていける。そういう暮らしを千年もの間つづけてきたのだ。
　さいわいにも、今回は以前に住んでいた街が魔界に残っている。長であるシグレアの合図とともに、移動は速やかに行われた。
　魔界にいくつもある廃墟とおなじように、ここも捨てられた街になったのだ。
　《ソードメイカー》は両腕でしっかりと包みを抱え、背中を丸めて歩いた。
　弟子が痛ましげな視線を自分に向けていることには気づいていたが、いつものように噛みついてみる気にはならなかった。
　若者に手を引かれるようにして通りを歩きながら、《ソードメイカー》は、自分が抱えてる武具に思いをめぐらした。
　これは——いったい何なのか？
　自分が作りあげたものでありながら、彼にはその使い方がわからなかった。
　そもそもこれは、武具と呼べるのだろうか？
　お互いに打ち消しあう製法。矛盾する材質。子供の気まぐれで作られた粘土の塊のような卵型の物体。
　弟子たちの誰かが言っていた陰口のように、自分は気がふれてしまったのかもしれない。
　しかし、これを鍛えている時の充実感は本物だった。まさしくその時——自分はこの武具を鍛えるために、この世に生まれ出てきたのだと確信した。
　だがその時の情熱も、いまでは霞む(かす)霧の彼方にあるようにおぼろに感じられる。
「師匠——」
　立ち止まった彼に、弟子が戸惑いの表情を浮かべた。
「儂は残る」
「なぜ……ですか？」
「儂は……確かめねばならん。自分が剣匠であるということをな。お前は行け、そしてこれからも武具を作りつづけるんじゃ……。屍になるまでな」
　しばらくの逡巡の後、若者は一礼して街を出ていった。
　そして老人はひとり、街に残った。

VI

　積み重なった疲労が、シグレアの思考をおかし始めていた。
　ともすれば暗闇に落ちこみそうになる意識に鞭打って、シグレアは基準石(ネムルス)に向かった。
　意識の触手を巧みに操り、刻まれた回路(サーキット)をつなぎ変えてゆく。膨大なエネルギーを誘導するための回路(サーキット)だ。わずかな間違いも許されない。
　——これで何基目になるのだろうか？
　自分の扱った数は覚えていなかったが、全体の進行状況は把握している。ついさっき、夜空を切り裂いて立ち昇った光柱で78基目になるはずだ。
　あと、50基——。
　だが、ここにきて能率が落ちはじめている。
　無理もなかった。
　不眠不休で動きつづけること48時間。もともとが暗い石室で魔道を極めることを生業とした魔道士たちだ。鍛えあげた魔剣士たちと違い、とっくに体力の限界を超えている。
　——時は、至れり。
　シグレアの脳髄を、力強い思念が駆け抜けていった。

VII

　——時は、至れり。
　目を閉じて大地に座していたもの。
　大木の梢にその身を預けていたもの。
　2日のあいだ待ち続けていた魔獣たちは、

敵の到来を告げる〝長老〟の思念を聞いた。

浅い眠りについていたカーナも、青牙の腕の中で目を覚ました。何ひとつ身につけていない素肌には、鋼の青さを持つ剛毛はいささか硬すぎる。

だがそれも、引き締まった心には心地よい。

カーナは青牙の体から身を離した。一糸まとわぬ裸身で、剣だけを手に立ち上がる。

夜明けの空に見えはじめた光の大渦に、数年来使いつづけてきた剣をかざし、鞘から抜き放つ。

周囲の魔獣たちから咆哮があがった。

青牙とともに先陣をつとめるべく参じた魔獣たちだ。

馴染みの魔獣たちに聞かせるように、カーナは小さくつぶやいた。

「これが最後だ。あたしら魔獣の戦いぶりを、やつらに見せてやろうじゃないか」

VIII

空と大地の境界に、光の渦が昇りはじめていた。遥かな西方から、ゆっくりと時間をかけて、それは移動を続けてきた。

渦を構成する無数の光点は、集合と離散を繰りかえしながらも、調和に満ちた動きで緩やかな回転を行っている。

風に乗って、天使たちの歌声が聞こえてくる。人の耳では聞こえないほどの高い領域で繰り返される旋律は、光をまとった彼ら天使たちの喜びを表していた。

父なる〝神〟に従う喜び。

大地を満たすあらゆる生命が、その歌声を聞き、そして知った。

滅びが間近に迫っていることを。

IX

どれほどの時間が経ったのだろう。

煮えたぎる大釜のように濃密な瘴気が渦巻く霊廟で、ラグは瞑想をつづけていた。

周りには、ラグの体からもれ出す闘気に引き寄せられたかのように、なかば物質化した黒い瘴気の塊が集まってきている。

いまだ生まれ出ていない魔獣の魂――暗黒魂だ。太古の魔神たちが眠る霊廟は、魔獣の生まれる場所でもある。

暗黒魂の群れに見守られるようにして、ラグはひたすら自分の力を高めることだけに専念していた。

周囲にそびえ立つ無数の巨石は、ラグが来たときからなにも変わることなく、不規則な明滅を繰り返すだけだ。

力を示せ――。

巨石の群れは、そう言っているようだった。

瞑想を行うこと、数十時間。

ラグの闘気は、かつてないほどの高みに到達していた。ティヌや青牙、列強たちとの戦いで一瞬だけ達したレベルを遥かに凌駕している。

いまラグの心には、一点の曇りもなかった。力に満ちた虚空が、ラグの内世界に広がっている。

そこに、どこからともなく異質な力が出現をはじめた。

固く、岩のように凝縮された闘気――膨れつつあるエネルギー塊に、ラグは意識を集中させた。

灼熱したエネルギー塊は、純粋な闘志のみで構成されていた。内世界に満ちるラグの闘気と触れあい、スパークを飛ばして激しく反発する。

ラグの内なる世界が、投入されるエネルギーに軋みをあげる。

ラグは〝魔神〟の力に驚嘆していた。

列強たちが赤子に思えるほどのエネルギーだった。しかもこれは〝魔神〟の本体ではな

☆玉砕の覚悟を固め、神の軍団を迎え討つ魔獣軍。彼らの繰り広げる死闘は、魔界に明日をもたらせるか？

い。外から投射されてきたエネルギーにすぎなかった。実際の〝魔神〟は、封じられ、永劫の眠りについている。

闘気塊から、力強い波動が放たれた。

長く尾を引くその波動が、ラグには雄叫びのように感じられた。

パワー、そして強靭さ。魔獣たちとは天と地ほどの開きがありながら、それでも両者は同じ線上に属する力だった。〝神〟の凍てついた力。底のない深淵から吹きあげてくるような力とは対象的な、熱く輝く闘志だ。

〝魔神〟が、ふたたび咆哮を放つ。内世界のすべてが、びりびりと震えた。

ラグに向かって、〝魔神〟は突進を開始した。肉体同士の戦いとは違う。しかしそれは確かに〝突進〟だった。

意識同士が激突し、衝撃がラグの精神を揺さぶる。

避けることはかなわない。内世界には、どこにも逃げ場などない。

圧倒的な力でのしかかってくる〝魔神〟のエネルギーを、ラグはかろうじて押し止めていた。潰されまいと、四肢を突っ張るように意識の圧力を極限まで高める。

〝魔神〟はラグの抵抗など歯牙にもかけず、じりじりと力を増していった。ラグは自分の意識が軋む音を聞いたような気がした。

〝魔神〟の力を支えていた外殻に、変化が現れた。

少しずつ、緩やかに──。

ラグの意識はその外殻から潰されていった。凄まじい苦痛がラグを襲う。

閉ざされた内世界に、ラグの絶叫がほとばしった。

〝魔神〟はさらに力を強めた。

思考をつかさどる表層部分が、徐々に壊されてゆく。

ラグは死にもの狂いで抵抗した。

力と力がせめぎあう。だがその境界線は、一方的に後退してゆくだけだ。

本能だけが、いまのラグを支えていた。

わずかばかり残されたラグの自我は、いまになってようやく、魔神の力というものを認識した。

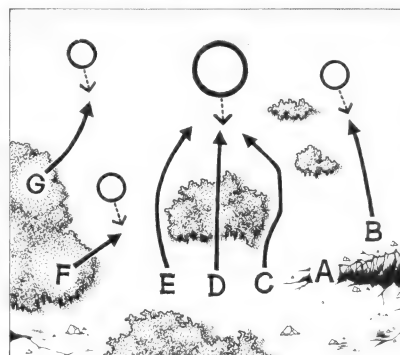
（11月号につづく）

敵に壊滅的打撃を与えることに成功！

大集団および2つの集団を全滅させたぞ！

今回、我らが魔族のターゲットとなったのは、4つの集団からなる〝神〟の先鋒部隊だった。〝神〟を直接攻撃しなくとも、天使を屠っていくことで確実に敵の戦力を削っていくことができる。強大な力を持つ〝神〟は動きが遅いため、今あえて戦うことは得策ではないと判断したのだ。最初、魔獣たちは相手が〝神〟でないことを知ってやや不満そうにしていた。だが、天使と戦えるのだ、彼らに異議があるはずもない。待ち伏せ作戦という一見消極的な戦法も、長老の言葉だけに素直に従った。むしろ裂け目などに潜んでいるワホーベイ部隊などは、今までにない行動を楽しんでいるようにも見える。久々の戦いとなるヤームー将軍などは、はやる心を抑えるのに苦労しているようだ。……と、その時だ「我はレーイ・アンムルヌアス！　天使どもは予想どおりに進軍しておる。十分に引きつけてから飛び出し、戦うのだ」と、全魔獣の頭の中に声が響いたのは！　数刻の後、声が再び響いた、「……よし！　全軍、進撃せよ!!」と。

最初に戦闘に入ったのは、Dルートのルパッツ部隊だった。敵の大集団が灌木地帯に差し掛かったところで一気に突入したのである。これを追うように、ケイグ部隊とデグロス部隊も一気に前進。600対1000と数の上では不利でも、不意打ちに成功した我が軍の方が押している。これに驚いたのが右手にいた集団。なんと来た方向に逃げ始めてしまったのだ！　だがティヌ将軍も百戦錬磨の列強だ。数体の魔獣を引き連れて素早く正面に回り込むと、天使を牽制し始めた。すぐに本隊も追い付き、乱戦に突入する。いうまでもなくベッツ部隊、ヤームー部隊も負けじと暴れまくっている。

戦いは長い時間に渡って続き、そして唐突に終わった。124体と構成数が少なかったヤームー部隊が半数近くの敵を逃がしてしまったことは惜しまれるが、その他の部隊はいずれも敵を全滅させていた。我が軍の圧勝だったのだ！　最終勝利は近いぞ!!

ミッション9戦果報告

ワホーベイ将軍のA部隊は、敵本隊を急襲することに成功。ギリギリまで裂け目などに潜んでいたため、C～E部隊に注意を向けていた敵のスキをつくことができたのだ。構成数は少ないものの、効率よく天使を喰らうことができたおいしいエリアといえるだろう。ティヌ将軍のB部隊は小集団と一騎打ちとなった。かなり離れた場所で戦うハメになったため、途中で脱落した魔獣もいたようだ。俊敏度がイマイチの魔獣にとっては、悔やまれる結果だったろう。ケイグ将軍のC部隊、ルパッツ将軍のD部隊、デグロス将軍のE部隊は敵本隊が相手。敵が右へ進路を変更したため、E部隊は真正面から激突することになり、かなりの被害が出てしまった。逆にE部隊は後背を突くことができたため、かなり有利に戦えた。一方、不運だったのがヤーム一将軍のF部隊。構成数の少なさもそうだが、小集団との戦闘中に敵本隊がやってきてしまったことが大きかった。ベッツ将軍のG部隊は敵小集団と正面から激突したが、戦力が整っていたこともあり、非常に有利に戦えた。

データルーム

染紅の「+α」は防御力。「ン」というキーワードは、魔獣の種族名に〝ン〟がつく魔獣のことを指していた。もちろん染紅と相性がよい魔獣は3種族ではなく9種族いるはずだから、正解はリバース（反転）パターンとなる「種族名に〝ン〟がつかない魔獣」だった。

雷破の「+α」は俊敏度。「5」というキーワードは、◆が5つのパラメータを持つ魔獣を指していた。ワンポイントアドバイスでも触れられていたように、この武具のみリバースパターンではない。もしリバースだったら、⑨～⑪に縁のない魔獣が存在しなくなるところだった。

護刺の「+α」は攻撃力。「将」というキーワードは将軍の意味。これもリバースパターンで、まだ将軍になったことがない4種族のことを示していた。

刀帯の対象魔獣は、⑨～⑪に縁のなかったギュランと、それ以外の魔獣の中からランダムで選ばれたフェキュアだった。

今回、ギュランと刀帯の組み合わせで出陣したものは312体いた。そのほとんどは相性を読み解いていたようだ。一方のフェキュアと刀帯という組み合わせはわずか13体。運が関係しているだけあって、さすがに少なくなっている。意外と多かったのが97体もいたヒューンと刀帯という組み合わせ。「将」というキーワードを読み切れなかったのだろう。

種族別参加者数&武具相性リスト

	種族	参加者数	染	雷	護	刀
1	ドリューク	111	○	○		
2	ギャズ	18	○			
3	フェキュア	173	○		○	○
4	ギュラン	363				○
5	ディース	141	○	○		
6	ヒューン	186			○	
7	ギャリオン	210			○	
8	シャイグ	91	○	○	○	
9	ファスター	33	○	○		
10	スメラニィ	18	○			
11	チャクラム	23	○	○		
12	シャモス	18	○	○		

〝闘強の間〟対戦状況

第1位	ミルストーン ウンノツキ	獲得パワー 2681Pow

今回1位の座についたのは、フェキュアのミルストーン。彼女は武具こそ身につけていたものの、染紅というもっとも威力の低いものでしかなかった。もちろん、それでも攻撃力はアップしたし、割と強固だった防御力もよりアップしている。とはいえ、ここまで活躍したことには正直いって驚いてしまった。行動選択も「BDDA」と取り立てて特殊なことをしているわけではないが、結果として1位の座を射止めたのだ。あえて勝因をあげるとすると、運が強かったことがあげられよう。ギュラン+刀帯という今ミッション最強の組み合わせ(!?)を持つ敵と戦わずにすんだこと、彼女の行動選択と相性のよい敵と戦えたことが特に大きい。今ミッションの参加数は少なかったが、本来不利であるはずの「自分より多いパワーを持っている敵」を2体も倒したことにより2700近いパワーを得ることができたのだ。本編ではイマイチ活躍できなかった（天使を1体倒したのみ）ものの、累積ランクで156位に入り込んでいるのは見事だ。

参加者総数	対戦選択者数	ポイント獲得者数
1385	1187	297

次回の活躍に期待!!

以下に紹介する最下位クラスの魔獣たちには特製ポスターを送ることとする。現状を打破したいならば、プレイヤー名や暗証番号を一新し、新たな暗黒魂として再起をはかることも可能だ。なお、戦闘する意欲が希薄だと思われる魔獣は、勝手ながら除外させてもらった。

栄光の1位はフェキュアのシェラスティアル！

今回もっとも優秀な成績をおさめたのは、ベッツ将軍と共にＧルートを行ったＫｅｎ・Ｔのシェラスティアルだった。このＧルートは我が軍と敵との戦力差が大きかったこともあって、かなり有利に戦うことができた場所。シェラスティアルはこれをうまく利用し、一気にトップに立ったのである。彼女は31体もの天使を倒しているのだが、それだけうまく立ち回り、効率よく天使どもを倒してしまったわけだ。Ｇルートを行った魔獣の中には、彼女に先を越されて獲物を奪われた者もかなりいたに違いない。フェキュアの俊敏度の高さが威力を発揮したといえるだろう。

シェラスティアルが身につけていた武具は護刺だった。１ランク上の刀帯とも相性がよかったのだが、これはランダムで決まったものであり読み解くことは不可能。威力があり、なおかつ相性のよい護刺を選んだということは、すべての相性を読み解いていた可能性も大きい。なにはともあれ、見事な戦いぶりであった。次回以降もこの調子でがんばってもらいたい。

今回のＴＯＰ10の種族別内訳は、ドリューク２体、フェキュア２体、ギュラン５体、そしてヒューン１体となった。ギュランが半数を占め、なおかつそのすべてが刀帯を装備している点は特筆に値するだろう。刀帯という武具がかなり有効なパワーアップアイテムであることが改めて証明された形だ。その一方で、ヒューン＋藍薬という組み合わせで入賞したアパッチという存在もある。リスクはあるが一発逆転が可能な武具を使うか、それとも薬などで堅実にパワーアップしていくか、判断が非常に難しいところだ。はたして次回はどうなるのだろうか。

	参加者数	トップキャラ名	プレイヤー名
A	77	ジム・ビーム	ハッピータマヤ
B	343	アドルジャン	ボツハガキメーカー
C	110	アルフ	スズパレード
D	342	ダンテ	アキラ
E	157	レーイノキョウダイ	ヒワイワシュウゾウ
F	124	ベルゼブブ	タカヤナギカズノリ
G	232	シェラスティアル	Ken・T

今ミッション取得パワー トップ10

順位	キャラ名	プレイヤー名	パワー
1位	シェラスティアル	Ken・T	4166Pow
2位	アドルジャン	ボツハガキメーカー	3936Pow
3位	ルナ・シルファ	ガレオン	3794Pow
4位	ベルゼブブ	タカヤナギカズノリ	3448Pow
5位	ダンテ	アキラ	2954Pow
6位	アゼリア・プリム	ハクロウマサムネ	2936Pow
7位	ダークウォリアー	ゴドウジュージ	2933Pow
8位	アパッチ	ブラックナイツ	2875Pow
9位	ジム・ビーム	ハッピータマヤ	2843Pow
10位	ダークアルバドム	カズ	2842Pow

第8回 累積魔獣ランキング表

今回のミッションを含めたトータルでの魔獣ランキング。表は左から、順位、プレイヤー名、キャラ名、種族、アイテム、エリア(選んだ将軍)、対戦選択(○か×か)、戦闘行動、累積パワー、今回取得パワー(対戦＋ミッションの合計)、をそれぞれ表している。種族以下が空欄になっているプレイヤーは今回不参加の意味。

順位:プレイヤー名	キャラ名	種族.アイテム.エリア.対戦選択.戦闘行動	累積パワー	今回取得パワー
1:アオキモトノリ	アイネ・クライネ	5.10.B.○.BCDB.	13169.	1848
2:アルラウネ	マチルダ	5.5.B.×.ADAB.	11020.	1299
3:カイヤンワン	ベレナス	6.12.G.×.DABD.	9743.	2541
4:ラン	マメゾウ	4.12.B.○.ABAA.	8617.	1444
5:ゴドウジュージ	ダークウォリアー	1.10.G.×.BDAA.	8400.	2933
6:タカハシケンジ	ドリューク	1.9.E.○.AAAD.	8090.	1598
7:セブル	R・ジルフォート	4.12.D.×.DABD.	8046.	802
8:ワカゾノキンジ	マイルドセブン	8.10.F.○.AAAA.	7798.	2249
9:タカヤナギカズノリ	ベルゼブブ	4.12.F.×.BAAA.	7710.	3448
10:キルヒアイス	バルバロッサ	6.5.F.×.BDAB.	7544.	1814
11:ネイアクスルコート	ブレスクレイシュF	4.12.B.○.BADB.	7263.	2502
12:ナツキ・イサミ	ベルトラウト	4.12.D.○.CAAA.	7223.	2056
13:オクダシゲル	アルナス		7086.	0
14:キタカワリョウ	ランサート		6969.	0
15:エンブ	ウィルト	4.12.C.×.ADAB.	6964.	1327
16:イタノカズマ	オールト	8.10.C.○.ABAD.	6960.	594
17:ジイキルハイト	ウォルカイザー	4.12.D.○.DAAB.	6890.	937
18:ドゴン・ライ	ローキーファン	4.12.D.○.ABAD.	6739.	924
19:ガーゴイル	レットノア	8.10.G.○.DAAA.	6730.	1858
20:Levis	インドラフィアヌス	4.12.G.×.BDAB.	6712.	1808
21:ダエン	ザッハイン	4.12.C.○.BADA.	6562.	2252
22:オクリン	ハラショーミナイ	4.12.D.○.AAAA.	6165.	335
23:ルキフェル	ヒノカグツチ		6043.	0
24:NEMO	シルフィーユ	6.9.B.○.ACAB.	5851.	1782
25:サイレントストーム	バウンティハンター	4.12.D.○.AADA.	5761.	1062
26:トムキャット	マーキュリーナイト	4.12.D.○.CDAA.	5751.	411
27:マリアン・ロース	ヤーフーサターン		5748.	0
28:コール	ニンバス	3.9.C.×.ACDB.	5585.	769
29:トリハタカトシ	リリルリーナ	5.10.B.×.BBAD.	5578.	1188
30:クサナキ	ドルアーカ	4.12.C.×.ABAB.	5571.	828
31:イカ	タムラケンキカ	4.12.C.×.DBDA.	5568.	0
32:ヤンクオーナー	ドコンジョウマル	1.5.D.×.AAAA.	5534.	598
33:ナバール	キュストリーム	4.12.D.○.BABA.	5504.	1452
34:モリサトケイシ	スパークハーム	1.9.D.○.AADA.	5500.	2613
35:・・・・・・アキラ	ハルトソルト	4.12.D.○.DDBD.	5469.	1475
36:バハムート	ヘイフリース	6.6.C.×.AADA.	5465.	1423
37:コシオタツヤ	ファクトリーナ	4.12.D.○.ABAA.	5414.	1665
シンボリ・ヒデオミ	ヒットゥノー	6.12.D.○.ABAD.	5414.	42
39:ルシアン	アルフィーネ	3.9.F.○.BDAD.	5366.	2794
40:アース	コーク	8.1.D.○.BADA.	5276.	283
41:ローラン	ヴァルディアス	4.12.F.○.ADDA.	5268.	2073
42:アイマスター	ZYYYYYYYY	5.9.F.○.AAAA.	5221.	97
43:クロベエ	K・フラットペイン		5218.	0
44:アルフレット	アルフレット	3.11.C.×.AABA.	5162.	400
45:ハンゾウ	アンヌ・ムツヘ	4.12.D.○.ADDA.	5161.	181
46:オグラヒデキ	アーク・バラリス	12.5.E.○.DAAB.	5102.	178
47:サイトウコウシ	バクエンリュー	4.12.D.○.AAAA.	5101.	2428
48:イザヨイキリン	レジェント		5059.	0
49:クリハラヒカル	キース・フィスティ	4.12.F.○.BADA.	5056.	1361
50:キムラクニヒコ	キャリキャリ	7.12.A.○.AAAA.	5001.	0
51:カミオムツミ	アルカイック		5000.	0
52:ゴールドマクス	ファル		4999.	0
ヤカンヒコウ	レイ・ファリス	4.12.C.○.AAAA.	4999.	710
54:マックス	ヴァルキリー		4986.	0
55:ボン	ボン	3.9.B.○.BBBB.	4982.	841
56:キャンバート	ジャンフォート	4.12.C.×.BADA.	4979.	115
57:アキラ	キリングゲーム	6.12.G.○.BAAA.	4977.	962
58:ロータス	ジョニー		4961.	0
59:アルフィート	レカーシャ・リカス	3.11.A.×.DAAB.	4943.	371
60:セイガノソム	バクエンクイーン	5.10.G.×.ABAD.	4929.	867
61:X・Y・Z	マリモ	5.10.B.○.BAAA.	4926.	2648
62:アウシタンX	ムーン	5.9.B.○.BABD.	4923.	1688
63:ヘンナヤツ	B・ウルフマン		4917.	0
64:ハーン	ラーゼス	4.12.B.○.DAAB.	4872.	2416
65:ヴァルツァー	ホロル	3.9.A.○.DBAC.	4869.	1939
66:ボツハガキメーカー	アドルジャン	4.12.B.○.BDAA.	4803.	3936
67:ウエスト	オルトロス		4791.	0
68:トラブルメーカー	ラディス	3.11.B.○.BABA.	4674.	2572
69:スズキケイコ	トラサルディー		4638.	0
70:ハッピータマヤ	ジム・ビーム	4.12.A.○.AAAA.	4613.	2843
71:ヤマグチユキヨシ	ザンバライル		4593.	0
72:ジークフリート	ワルキューレ	4.12.E.○.AAAB.	4555.	1733
73:ピア	ノエル	7.11.F.○.AAAA.	4554.	442
74:スズメ	スズメ	3.11.D.×.AAAA.	4523.	0
75:アトラス	ゴーショーグン	7.12.G.×.DADB.	4511.	217
76:ALFALFA	VAINAS		4502.	0
77:ファーラン	ファーランミーヤ	1.4.E.×.BAAD.	4476.	245
78:オガタムネヒサ	ファランスター	9.12.D.○.AAAA.	4409.	158
79:ミアーネ	ヴァンダ・ヴァクホ	5.9.B.○.CDAA.	4372.	43
80:3ドメノショージ	パンピー	6.12.G.×.BBDA.	4348.	1668
81:KANEKO	フィア・ファウシス	3.11.B.○.DAAB.	4289.	564
82:ビッグバン・カズ	スーパービッグバン		4278.	0
83:ユウシャパラディン	ソフィア	3.12.E.×.BADA.	4276.	990
84:Ken・T	シェラスティアル	3.11.G.○.BCDA.	4220.	4166
85:チバタカヒロ	シンシア		4176.	0
86:M・110	アニシ・・・アニシ	6.12.A.○.BDDB.	4171.	369
87:ルシファー	シャドウ・スキル	1.5.D.○.ADAA.	4159.	610
88:ゴクラクユウキジン	エム・エム・ティー	6.12.D.○.DABA.	4155.	590
89:スペリオル	バリオーク	4.12.E.○.AADA.	4154.	778
90:クニクニ	スーパーヤタモン	4.12.G.○.BDAD.	4140.	814
91:マジュウオウ	ホリト・ソル・ラナ	8.12.E.○.DAAA.	4126.	98
92:ラトク・カート	ティルフィーノスX	4.12.B.○.ADAA.	4119.	665
93:クレイ・フジハラ	ダーク・ジャンヌ	7.11.D.○.DABA.	4102.	329
94:タイヨウノシソン	クラゼイラ	1.9.D.○.ADBA.	4078.	474
95:アキラ	ダンテ	1.10.D.○.DBAA.	4077.	2954
96:イマイヤスオ	スタール		4076.	0
97:カリョウビンガ	デュフォー	4.12.D.○.AAAA.	4036.	1918
98:キルレイン	デス・シャドウ	7.10.C.○.DAAA.	3984.	142
99:アンコクリュウ	メルリアリキュール		3972.	0
100:シムラクミコ	アリサ・フェネス		3951.	0
101:サリオン	ラグナック	7.10.G.×.ABDD.	3949.	187
102:ザザンクイン	コクリュウ	4.12.B.○.DAAA.	3948.	449
103:ボンビーマン	ナマエハマダナイ	4.12.G.×.BAAD.	3911.	2102
104:カズ	ダークアルバドム	4.12.D.○.ADAA.	3901.	2842
105:ガレオン	ルナ・シルファ	4.12.G.○.BAAA.	3860.	3794
106:ミズヌマカズヒロ	サムート	4.12.G.○.BADA.	3840.	1657
107:ガオウ	サストーレ	4.12.D.○.BAAD.	3826.	2006
108:トロピナイト	エルティナ	3.10.C.○.BADA.	3798.	531
109:アミアス・ルーン	アズラエル	3.11.G.○.DAAB.	3797.	98
110:タルフ・ハダル	ヘラノタマキチ		3787.	0
111:バシュ[illegible]ト	ファーブニール	4.12.F.○.BCAD.	3718.	100
112:ブルーライトダウン	ウルフランス	4.12.D.○.AAAA.	3651.	238
113:ダークナイトN	ダークアクアヌーン		3638.	0
114:タイシャクテン	カイ・ファルナー		3628.	0
115:V・ルシファー	ヴァルサフィーム	5.10.B.×.AABA.	3611.	494
116:ヨイチ	R・タナカイチロウ		3594.	0
117:アルスラーン	ファランギース	6.12.B.○.ABDA.	3586.	1365
118:サー・マキシマム	フース		3584.	0
119:ハサウェイ・ノア	ギギ・アンダルシア		3572.	0
120:イチジョウヒカル	スカル・リーダー	4.12.G.○.AABA.	3567.	2267
121:ファルコン	キングドラゴン		3536.	0
122:ブライアン・クマ	バクリュウオー	4.12.D.○.ADAD.	3514.	878
123:オオクマタカユキ	ランカルース	4.12.F.○.AAAD.	3496.	1774
124:タケダトキマサ	アカメ	3.9.E.×.BADA.	3474.	44
125:ハクロウマサムネ	アゼリア・プリム	3.11.G.○.ABDB.	3465.	2936
126:アストラル	フェレイリア		3459.	0
127:キルヒアイス	カレン		3442.	0
128:オニキリ	APHRODITE		3439.	0
129:カズオ	ブレイド	4.12.C.×.DADA.	3434.	864
130:シュナイダー	グリフォン	4.12.D.○.ABAA.	3391.	1080
131:ザムザ	ギガンティス	8.10.F.×.AAAA.	3387.	56
132:ユプシロン	アーティミス		3368.	0
133:ムラヤマサトル	ムーア・サータ	4.12.B.○.DAAD.	3352.	1938
134:オオニシシンヤ	ロードチャンピオン		3334.	0
135:ノエノエノブウ	サティン・ゴール	4.12.G.○.BADA.	3319.	2205
136:カメムライサム	ラグラル	8.11.D.○.DBAA.	3316.	1376
137:リュウジュ	ミラージュ	3.5.E.×.BAAD.	3283.	133
138:リュオーク	ジェトラルディー	4.12.B.○.BAAA.	3279.	2685
139:クーフーリン	ミラージュ	4.12.E.○.AADA.	3278.	1417
140:ラーズ	ラング	4.12.D.○.AAAA.	3277.	983
141:ディースキスキス	スティナ=エイヤー	4.12.C.×.BADA.	3236.	368
142:ビャクリュウ	マッチョアネキ	3.11.D.○.ADBA.	3231.	1132
143:サル	バンバン	4.12.G.○.AADA.	3215.	1987
144:CLOWN	ランドーナ	3.9.G.○.BABD.	3202.	1923
145:チェシャネコ	エゥレーナ	3.2.B.○.DBAA.	3184.	752
146:カンダケキョウ	ゲディルス	9.10.G.○.ADAA.	3183.	2395
147:カザミハヤト	アスラーダ	1.9.D.×.DABB.	3175.	227
148:ヒゴミサノリ	レイウィン	4.12.F.○.BAAA.	3172.	-2116

ランキング表郵送サービスのお知らせ

希望者に累積魔獣ランキング表（全参加者分）郵送サービスを行っています。希望者は下の宛名用紙に自宅の住所・氏名を黒いペンでていねいに書き、80円切手１枚と共に封筒に入れて下記の住所まで申し込んでください(宛名用紙をコピーしたものでも構いません)。しめ切りは８月末日。なお、参加申請ハガキを同封することだけは絶対にやめてください。

あて先：〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部 ヴァルツァー魔獣ランク⑨郵送係

〒

様

テトラジール	エビルS	11Pow	シーザー	コト　アキヤ	11Pow
ロット・ウーチュ	きらあ・ひのぢあ	11Pow	ファインダース	ニンジャノスガオ	10Pow

ディストラクション	ライフ	11Pow	シャドール	アキヒロ・T	10Pow
ラウニィー	ルシファー	11Pow	シャドウコマンダー	ユウキ	10Pow

ライナ	ランド	10Pow
ショウ・カーン	アイル・カーン	6Pow

キャラクターメイキング

魔獣を選択せよ!!

諸君らが最初にすべきことは、降臨する魔獣を選ぶことだ。下で紹介している12体の魔獣の中から1体だけを選んでもらいたい。今回のミッション（98ページ参照）の内容をよく考え、作戦を遂行するのに適していると思われる魔獣を選ぶように。

なお、ミッションごとに魔獣を変更することもできる。連続参加している者は、前回と異なった魔獣を選んでもらって構わないぞ！

パワーアップアイテムは12種類

	①活光：活性光により再生力をアップ。毎ターン少しずつ体力が回復する。		②藍薬：攻撃力をアップする。どの種族の魔獣に対しても均等に効果を発揮する。
	③銅薬：俊敏度をアップする。どの種族の魔獣に対しても均等に効果を発揮する。		④鋼薬：防御力をアップする。どの種族の魔獣に対しても均等に効果を発揮する。
	⑤奇魔：ひとつのパラメータを劇的にアップさせる。アップ幅は武具以上だ。		⑥風札：身につけることで飛行能力を授かることができる。俊敏度もアップする。
	⑦疾避：集中力を高める薬。敵の攻撃をよける（ダメージ0）確率がアップする。		⑧爆光：敵の視力を一時的に奪い、先制攻撃を可能にする。ダメージは与えない。
	⑨染紅：相性のよい魔獣（9体）の攻撃力＋αをアップする。キーワードは「A」。		⑩雷破：相性のよい魔獣（6体）の攻撃力＋αをアップする。キーワードは「少」。
	⑪護刺：相性のよい魔獣（4体）の防御力＋αをアップする。キーワードは「い」。		⑫刀帯：相性のよい魔獣（2体）の攻撃力と防御力をアップする。ヒントはなし。

パワーアップアイテムの選択

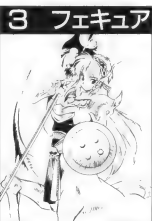
次はパワーアップアイテムを選ぶ番だ。どれを使ってもよいが、必ずひとつだけ選ぶように。⑨〜⑫の武具には、それぞれ相性のよい魔獣（2〜9体）が設定されている。相性が悪いとまったく効果がないので、そのところを理解した上で選択してもらいたい。

パワーアップアイテムも魔獣同様にミッションごとに変更することができるぞ。

ワンポイントアドバイス

今回ここを担当するカーナだ。よろしく頼む。さて、今回のキーワードの「A」というのは、「あ」と言い換えてもいいらしい。また「少」は魔獣のパラメータに関係がないようだ。今回は⑨〜⑪の武具と相性がよくない魔獣が2種族いる。それらの種族は⑫の武具と相性がよいから、読み解いた者は刀帯を装備するといいだろう。

これがキミたち暗黒魂が降臨できる12体の魔獣だ！

魔獣	解説	攻撃力	防御力	俊敏度	飛行能力
1 ドリューク	巨大な翼を持つ、3本指の狼男。特殊攻撃は、高空より急降下して敵を襲う「飛狼激降」。	◆◆◆◆◆	◆◆◆	◆◆	あり
2 ギャズ	全身がウロコに覆われている姿は重戦車を思わせる。特殊攻撃は角で敵を貫く「猛角裂砕」。	◆◆◆◆◆◆	◆◆◆	◆	なし
3 フェキュア	針のある尾を持つ女性版ケンタウロス。特殊攻撃は毒を持つ尾で敵を刺す「毒刺針爆」。	◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆	なし
4 ギュラン	大きな体軀と尻尾を持つ、怪力自慢の竜人。特殊攻撃は炎を吐きつつ迫る「烈炎円布」。	◆◆◆◆◆◆	◆◆	◆◆	あり
5 ディース	翼を除けば人間の女性と同じ。特殊攻撃は口から指向性の超音波を放つ「奏声滅蛮」。	◆◆	◆◆◆	◆◆◆◆◆	あり
6 ヒューン	魔力を操れる人類。魔力を増幅する防具を身につけている。特殊攻撃は「魔力攻施」。	◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆	なし
7 ギャリオン	黒騎士＋黒いペガサスという2体1組の魔獣。電撃を放つ「雷撃激衝」が特殊攻撃。	◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆	あり
8 シャイグ	鉄壁の防御力を誇るクリスタル製ゴーレム。特殊攻撃はレーザーを発射する「光集烈斬」。	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆	なし
9 ファスター	全身が燃え上がっている炎の虎。特殊攻撃は、自ら敵にぶつかっていく「爆融炎貫」。	◆◆◆	◆◆	◆◆◆◆◆	なし
10 スメラニィ	知覚機能を備えた無数の細胞で構成されている生物。特殊攻撃は敵を包みこむ「被覆融包」。	◆◆◆◆	？	？	なし
11 チャクラム	8本の触手を持つ軟体獣。特殊攻撃は、触手を敵に絡みつけ冷気を浴びせる「封体射凍」。	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆	なし
12 シャモス	サソリのような甲殻獣。特殊攻撃は巨大な尻尾を振動させつつ敵を貫く「破尾裂振」。	◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆	なし

ヴァルツァーの紋章・ゲームへの参加方法

［1：プレイヤー名登録］プレイヤー名を9文字以内で記入する(本名でもペンネームでもOK)。使用できる文字は、ひらがな［あ〜ん］、カタカナ［ア〜ン］、英字［A〜Z、a〜z］、アラビア数字［0〜9］、空白［　］、中黒［・］、音引き［ー］のみ。漢字や各種記号(&、!、ー、=、. など)は使えないので注意すること。1度登録した名前は変更できない。

［2：暗証番号登録］好きな4ケタの数字を記入する。なるべく他人と違う数字になるようにしてほしい。変更は不可。

［3：キャラクター名登録］魔獣名を9文字以内(使用できる文字は［1：プレイヤー名登録］を参照のこと)で記入する。漢字、各種記号は不可。こちらはミッションごとに変更しても構わない。既存のマンガ、小説等から流用するのではなく、オリジナリティあふれる名前をつけてほしい。

［4：魔獣選択］左ページで紹介している12種類の魔獣の中から1種類を選び、数字で記入する。

［5：アイテム選択］左ページの12種類の中から1種類だけを選び、数字で記入する。

［6：行動ルート選択］98ページの作戦会議室を見て、自分の魔獣がどの将軍の元で戦うかを決め、英字で記入する。

［7：対戦選択］他参加者の魔獣と対戦するかどうかを選択する(詳細は右下欄参照)。対戦する場合は◯を、しない場合は×を記入する。
どちらも書いてない場合は失格となるので注意！

［8：戦闘選択］右の行動内容リストを見て行動を記入する。戦闘は最大4ターンまで行われるので、各ターンにとる行動を順に記入すること。同じ行動を複数回とっても構わない。

記入例

誌上RPG 「ヴァルツァーの紋章」参加申請ハガキ

1 プレイヤー名登録　デンゲキウキキダ　変更不可
2 暗証番号登録　1111　変更不可
3 キャラクター名登録　ウキキサイキョウダ　変更可
4 魔獣選択　2　5 アイテム選択　5
6 戦闘エリア選択　B　7 対戦選択　◯
8 行動選択　A B A B

自由スペース

うききき
ザー

誌上RPG 「ヴァルツァーの紋章」申請ハガキMEMO

1 プレイヤー名登録	□□□□□□□□□	変更不可
2 暗証番号登録	□□□□	変更不可
3 キャラクター名登録	□□□□□□□□□	変更可
4 魔獣選択(1〜12)	□	
5 アイテム選択(1〜12)	□	
6 戦闘エリア選択(A〜F)	□	
7 対戦選択	◯ ✕	
8 行動選択(重複OK)	1ターン□ 2ターン□ 3ターン□ 4ターン□	

◀ハガキに必要事項を記入し終えたら、同じ内容をここにも必ずメモしておくこと！ 次回参加時に困ることになるぞ！

必ず読むこと！

文字はなるべく黒いペンで、ていねいに書くこと。「つ、っ」、「ガ、ザ」、「0、6」など他に似ている文字がある場合は特に注意し、わかりやすく書いてもらいたい。

頭に空白がある名前はプログラムの関係上、詰めて処理される。「　ウキキ」の場合「ウキキ」として処理される。

漢字を使ったり、1つの枠内に2文字書き込んでいる人がまだいる。記入ミスがあると不参加扱いとなるので注意せよ。

行動内容リスト

A 接近戦	B 遠隔攻撃
敵に急接近し、牙や爪、身につけている武具などで攻撃する。破壊力は全攻撃中で最高だが、距離をとられると効果が半減してしまうのが欠点。	敵と距離を保ち、スキをついて攻撃する。接近戦狙いの敵に対して特に有効。ただし、特殊攻撃されると、一方的にやられてしまう可能性がある。
C 完全防御	**D 特殊攻撃**
こちらからは一切攻撃をしない。敵の攻撃を耐えることで、次回の攻撃を素早く行えるようにする。ただしある程度のダメージは受ける。	各魔獣が持つ特殊攻撃を実行する。遠隔攻撃には強いが、接近戦には反応速度の面からも不利。なお威力は、魔獣の攻撃力に比例している。

ミッションTOP10と対戦結果1位には賞金をプレゼント！

ポイント獲得TOP10

順位	賞金	順位	賞金
今ミッション第1位	賞金10000円!!		
2位	賞金8000円!!	3位	賞金7000円!!
4位	賞金6000円!!	5位	賞金5000円!!
6位	賞金4000円!!	7位	賞金3000円!!
8位	賞金2000円!!	9.10位	賞金1000円!!
対戦結果第1位	賞金10000円!!		

累積ランクTOP50に 朗報！

参加経験者は同じプレイヤー名&同じ暗証番号を使用することで、以前のデータを継承することができる(これが「変更不可」の理由)。つまり続けて参加するほど、魔獣がパワーアップしやすくなるというわけだ(継承したくない場合は、名前や暗証番号を変更すればOK)。累積TOP50に入ったプレイヤーには、特製ポスターをプレゼントする！

魔獣は天使を倒し、喰うことでやつらの持っているパワーを吸収することができる。各ミッションで、もっともパワーを得た魔獣(上位10体)に、左表の賞金を贈ろう！ 同時に対戦結果1位の魔獣にも本編1位と同額の賞金が贈られるぞ！

ここでいう対戦とは、ゲーム参加者の魔獣どうしが戦うことを意味している。修行の一環ではあるが、勝てば対妖獣戦同様に相手が持っているパワーの50%を奪うことができるし、負ければパワーの50%を失ってしまう。本編(ミッション)にはこの結果に関係なく出場できるので、積極的に参加してもらいたい！

※しめ切りは8月15日(消印有効)です!! 本誌とじ込みハガキ以外での参加は認められません!!

魔獣による魔獣のための憩いの場

魔獣酒場

魔獣酒場の看板娘キャリーで〜す♥　今月は、将軍として復活したヤームーさんをお祝いするパーティーを断続的に開催することにしました。いつきても、ちょっとしたサービスをさせてもらいますからね！ここで鋭気を養って、"神"との戦いに備えるようにしてください。それでは、魔族にかんぱ〜い♥

ヤームー将軍復活お祝いのサービス中です♥

「まさかキーワードのネタだけのために死んだのでは!?　とりあえず、リュリノス将軍よ安らかに…南〜無〜」〈長崎県・トムキャットくん〉そんなことあるわけないでしょ！

「今まで参加してきて、ずっとリュリノス将軍についていったのに……。今回は喪章をつけて戦うぞ」〈秋田県・ズイズイノックくん〉

◀東京都・6月歯医者くん。リュリノス将軍の死をムダにしないためにもがんばろう！

▼石川県・襲津彦くん。こ、これは敵のディース用新兵器かもしれない！(笑)

名誉の戦死を遂げたリュリノス将軍、今まで本当にお疲れ様でした。もう復活することはあり得ないのですね……。

「ヤームーだよ、ヤームー。ヤームーが帰ってきたよ、ついに。こりゃもうヤームー将軍についていくしかないでしょう。といいながら、ヤームー将軍がすぐ死んじゃったりして。復帰した途端、死亡。これこそ読者を裏切る展開。そうなったらおもしろいかも」〈埼玉県・ククルス・カカンくん〉帰ってきたばっかりのヤームー将軍を勝手に殺さないように(笑)。

「ヤームー将軍、どこまでもついていきます。男は顔じゃない。ワホーベイ将軍なんて口しかないんだから」〈愛媛県・ルーンマスターくん〉

今月の一発芸

◀香川県・星の屑くん。レーイ様ってそういう人だったの？(笑)

説得力があるような気がするけど、よく読むと全然ないのよね(笑)。

「刀帯と相性のよい魔獣を当てたことがない。ずっと刀帯を選んでいるのに……」〈高知県・のえのえぷうくん〉今回はバッチリ当てたようですね。そう、ギュランで正解です!!

「料理の鉄人、今回の食材は"天使"！」〈大阪府・誤陵軒くん〉魔獣美食アカデミーが誇る鉄人、ベルに挑戦する料理人が誰だ？(笑)

▶青森県・わくん。将軍を倒した"神"は確かに強敵。でも私たちの気持ちとしては……絶対に許せない！

ヴァルツァー・マンガ

前号に引き続き、コママンガを特集します。これからもどんどん描いてね！

▲神奈川県・深見駿一くん。「あんなことやこんなこと」って具体的にいうとどんなことなわけ？

▲長野県・おみつ2くん。こらベル、料理人なら間違えるんじゃないわよ(笑)。

▼長野県・魔愚くん。ゲーム内でのドーピングは公的に認められています(笑)。

▲山梨県・朱雀左京さん。ましてや「食べてる」なんていった日には……(笑)。

おすすめメニュー　天使の串焼きスペシャル

当酒場の料理長、フェキュアのベルだ。左の料理は天使の胸肉、腿肉、手羽の軟骨などを串焼きにしたもの。メニュー考案者は東京都の合言葉はＢｅｅくんだ。ありがとよ！

ゲームQ&A

ゲームパートの質問にお答えしますね！

「イラストかけないと勝負の有利不利に関係あるのですか？　イラストど下手だから」〈広島県・波野田正雪くん〉そんなことはありません。勝負は魔獣、アイテム、エリア、対戦選択、行動選択の５項目に、現在獲得しているＰｏｗのデータを加味して決まります。ですから、イラストやキャラ名などで強さが変わることは100％ありません！

「天使によってもらえるＰｏｗが違ってくるんですか？」〈岩手県・夢魔くん〉天使にも個体差がありますから、微妙にＰｏｗも変わってきます。

▶香川県・騎多輝月音さん。1位、本当におめでとうございました！

「パワーアップアイテム⑧の爆光は、毎回（４回とも）先制攻撃になるんでしょうか？」〈福岡県・ＭＡ－ＫＵくん〉なります。自分と同レベルの敵と戦う場合、この「爆光」はかなり効果を発揮することでしょう。

▼千葉県・ＲＯＭＣＨＩＳＮくん。わざわざ顔を作らなくても……（笑）。

◀愛媛県・なんとなく……くん。実力を見せないとね。

▶愛知県・すなあくくん。奇魔、怒ってるし（笑）。

「攻撃力が最高のキャラクターを使って、武具や奇魔や藍薬でさらに攻撃力を上げたら、一撃で敵を倒せるようになりますか？」〈群馬県・内田雅史くん〉どんなに攻撃力を上げても、一撃（１ターン）で敵を倒すことはできませんし、逆に倒されることもありません。ただし２ターンめで倒すことは可能です。なお、敵が〝神〟だった場合は、データが不足しているため不明です。とはいえ、リュリノス将軍でもああだったのですから、魔獣は一撃でやられちゃうでしょうね、たぶん……。

「天使にも羽根のないものや、水中戦の得意なものがいるのでしょうか？」〈広島県・吉川順一くん〉いません。

「パワーアップアイテムのパラメータのアップ幅はどうなっているのですか？」〈愛知県・ＨＡＭくん〉よく聞かれる質問なので、改めてお答えします。パワーアップ幅は大きく分けて５レベルあります。少ないほうから①～⑤と表わしますと、藍薬、銅薬、鋼薬は各パラメータに＋②、奇魔は＋⑤、染紅は２種類のパラメータに＋①、雷破は２種類のパラメータに＋②、護刺は２種類のパラメータに＋③、刀帯は２種類のパラメータに＋④、といった感じになります。わかったかな？

といったところで今月はおしまいです。11月号でまたお会いしましょう！

イラストBOX

▼新潟県・霧霞狼魔くん。実力＆運の世界だけに「継続は力なり」とはいかないの。

▼兵庫県・五月の初陣くん。小説の方もますます盛り上がっていきますよ！

▼東京都・みうゆうくん。一口にディースといってもいろんな個性があるんですよ！

▼福島県・はるかなつみさん。戦っているときの、りりしいお姉！

▲神奈川県・ペリ犬くん。こらこら、何を考えているのよ！（笑）。

▲福島県・朱理和都さん。かわいく描いてくれてありがとう！

▶兵庫県・神龍王くん。彼女も大変そう……。

▲埼玉県・ケージくん。いつまでもまけつづけるわけにはいかないので、がんばってください。

ひとことカウンター

★この調子でつきすすめ！〈富山県・菅原翔くん〉★最初は賞金目当てで参加したけど（笑）、今じゃハマってやめられない。〈栃木県・素足の女神くん〉★ルパッツ将軍、私はあなたについて行く!!〈東京都・リヴェンジャーくん〉★ヤームー将軍が帰ってきたから、お祝いについていこ～っと！〈北海道・ミッドナイトウェーブくん〉★なぜだぁ～。なぜリュリノス将軍がぁ～。従っていたから悲しいぜ～。〈愛知県・スパークくん〉★今回のルパッツ将軍の行動は、リュリノス将軍の暗黒魂が宿ったかのような行動だったので、びっくりしました。でも、死なないでください！〈宮城県・ハンターチャンスくん〉★俺の炎が激しくうなる！　お前を燃やせと熱く呼ぶ！　烈炎円布～っ！〈千葉県・くにゃくにゃロボくん〉★そろそろ「ヴァルツァーの鬼」と呼ばれたい。〈群馬県・ロードヴィルくん〉★種族別参加者数を見ると、シャモスの人気がない！　参加者のみんな、甲殻類はイヤか、甲殻類は（笑）。〈福島県・川崎魯粛くん〉

ヴァルツァーの紋章 次回シナリオ予告

ミッション10

“神”は魔界の長たる“長老”にとってもかなり頭の痛い存在であるらしい。“長老”は魔族を“神”の脅威から救うため、ある作業を魔道士たちにさせ始めた。魔獣たちはその作業を天使に邪魔させないため、富士と呼ばれる山の周囲に張り巡らされた結界を守る任務につくことになったのだが……。

天使どもの侵入を絶対に阻止せよ!

今回、我ら魔族に命令を出したのは少女だった。だがその少女こそ、六邪星が必死になって復活させようとしていた“長老”その人であることを、魔族たちはすぐに理解した。見た目からは想像もつかない強力な思念が、すべての魔獣の心を揺さぶったからである。

「我は魔族の長、レーイ・アンムルヌアスである。今、“神”が現われ、我らを亡き者にしようとしている。だが、それを許すわけにはいかぬ。魔族の者たちよ、我が呼びかけに応え、憎き“神”を打ち砕くのだ!!」

列強のひとりが“長老”の言葉を引き継ぎ、各魔獣たちに詳しい状況を説明し始めた。それによると、今ミッションの目的は結界の防衛にあるという。同時に彼は意外な話もした。天使が各エリアを均等に攻めてくることはほぼ確実で、エリアによる有利不利を考慮する必要がまったくないというのだ。別の列強がいう。

「難しく考えることはない。最初に持ち場を選んだら、あとはそれを死守するだけでいい」。そう、確かにその通りだ。天使などすべて貪り尽くしてしまうのだ!

作戦会議室

味方の数が多すぎるエリアだと天使と戦うチャンスが減るが、少なすぎると戦闘が不利になる。各将軍の人気を考えに入れ、適度な参加者が集まりそうなエリアを選ぶがよい。

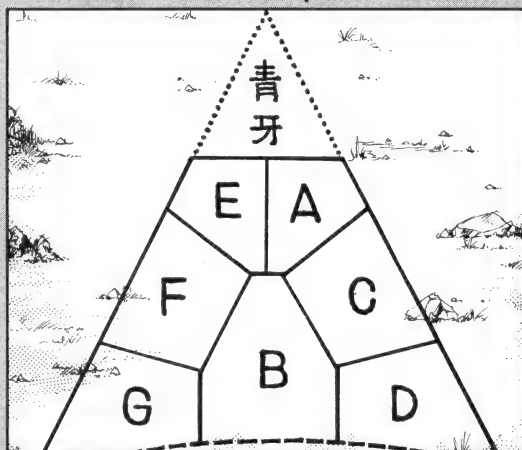
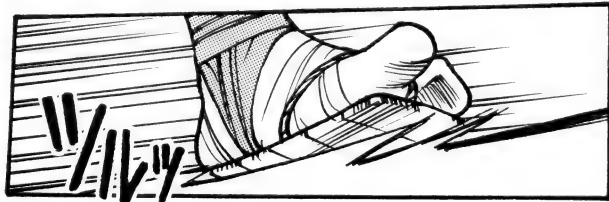
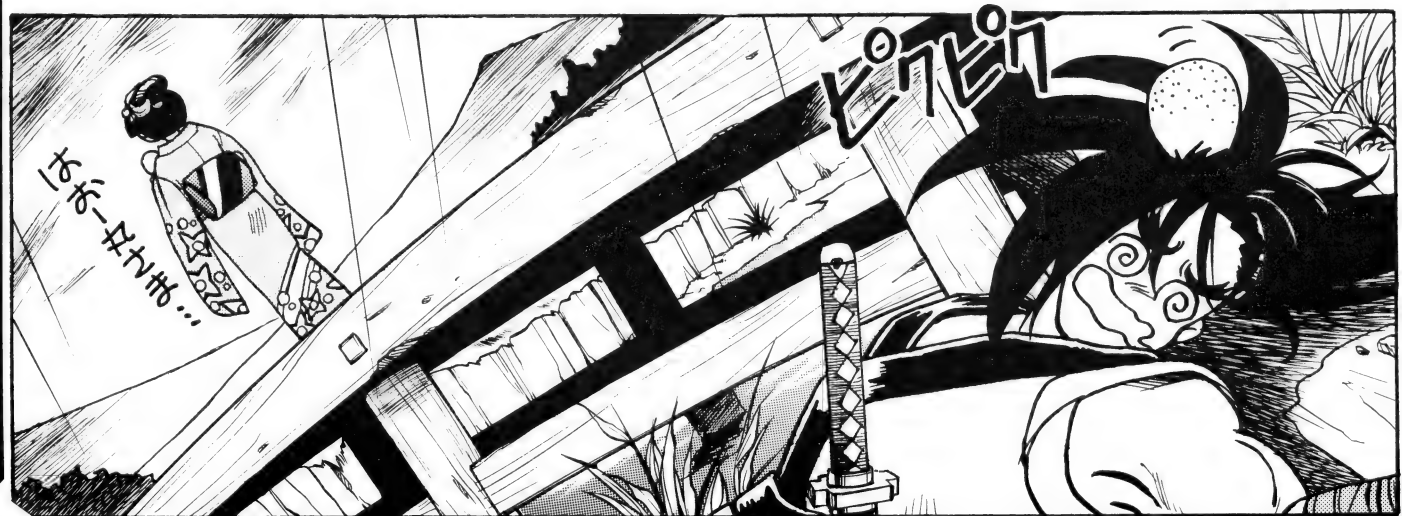
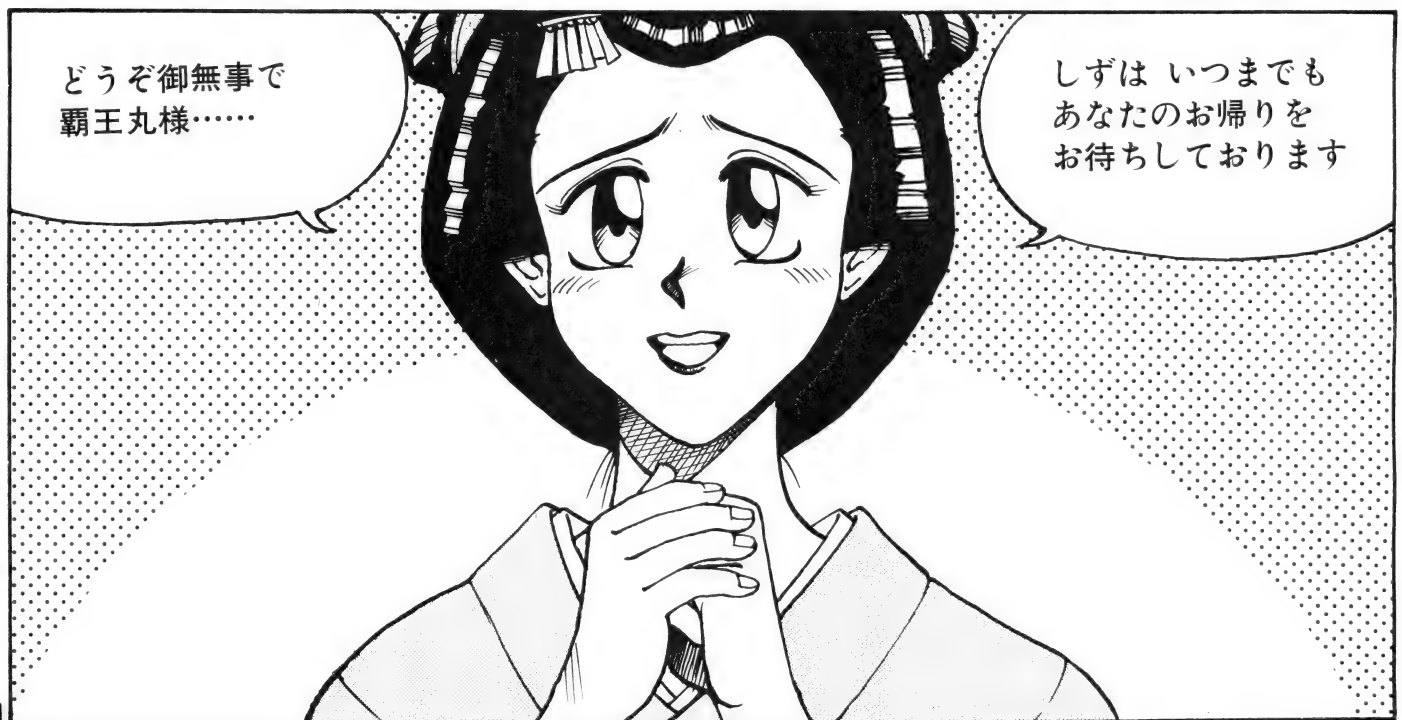
青牙

E A F C B G D

A デグロス将軍

この期におよんで立てる作戦などない。目の前に現われる天使を、本能のままに片っ端から喰らうだけだ。

B ティヌ将軍

いつも多くの魔獣がきてくれて心強いけれど、今回だけは別。多すぎると動きにくくて大変だからね。

G ベッツ将軍

来る者は拒まぬし、去る者は追わぬ。思ったとおりに行動するがよい。天使を喰らいまくろうではないか!

F ケイグ将軍

列強のひとりとして、無様な戦いをするわけにはいかない。野望ある魔獣よここに集え。共に戦おう!

E ヤームー将軍

いきなり天使という強敵と戦うことになり、戸惑っている。そこで、ぜひおぬしの力を借りたいのだが。

D ルパッツ将軍

このエリアはこのルパッツひとりだけで十分だ! それでも一緒に戦いたいやつは、別に拒まぬがな。

C ワホーベイ将軍

果たしてどれだけの魔獣がワシと行動を共にしてくれることやら……。つらい戦いになるやもしれんの。

 マップ/風上 旬

ゴロ
ゴロ……

覇王丸様!!

すまぬ
おしず……
己が力 確かめたいのだ 天草と剣を交えるまでは 帰らん!!
……
ガッ
きゃっ
ツルッ

ガーッ

行ってしまわれたのですね……
…………
覇王丸様……

しずは いつまでも あなたのお帰りを お待ちしております
どうぞ御無事で 覇王丸様……

ピクピク
はお～ねえさま…

☆サムライスピリッツ外伝アンソロジー☆

今回のストーリーは、ゲームの正式設定とは関係ありません。

次の日
イラ
イラ
イラ イラ
イラ
イラ
トントン
トン
キーッ
ザク ザク
ザク ザク
ザク ザク
しずは もう
待ちきれません
ああ 早くお帰り
ください
覇王丸様
プシュー
そこで待てば
必ず覇王丸様に
会えるはず……
そうだわ
先に天草の所へ
行って……
エヘ エヘ
エヘ
エヘ
エヘ エヘ
エヘ エヘ
ギラッ

つ……
何で こんな所に いるんだ 俺ァ？
？
ドカッ
ヘウッ!!
はおー丸さまーん♡
きゅう

蝦夷
ザワ…
ピィ
バサバサ
どうしたの
ママハハ？
ザザ
びくぅ
ギラリ
天草四郎というお方
を知りませ……
お 鬼婆ァ!!!
ど……
ピク

ギャア
ザクザク ザクザク ザクザク
どなたが鬼婆ぁですのぉー!!!
天草捜しの旅は続く……
ああ いいお湯
—熱海—
—フランス—
スプラッシュぼうちょー
ぷひぃ
—アメリカ—
殺気!!

おしず
トルネード
アタァーック!!!

ギャリ
ギャリ
ギャリ
ギャリ
ギャリ

ぎゃあああぁ…

ダラリ
いっしょにお連れくださいませ!!
あなた 魔界の入口 探してるんですのね？
むんず

あの……
ここがそうなんですけど……
まあ
やぁね
知ってるわよっ!!
ゴッ
ギャフ
クククククク
シクシク
シクシク

フワッ
お主 なかなかの
使い手よのぉ
我とともに
アンブロジァ様に
仕え……
サクッ
プゥ

私にふれてよろしいのは
覇王丸様だけですのよぉ!!!
たぁすぅけぇてぇえええ
ザク ザク ザク ザク ザク
いいですね！
はい〜〜
覇王丸様が来たら
うまく負けて
ください
モミモミ
それにしても
遅いわねぇ
覇王丸様
ケッ
まだ半刻も
すぎては
おらぬが……
なんですってぇ
な、なんでも
ありませんんん
ああ もう
待ちきれないっ
捜しに行き
ますわよ!!!

いつつっ
どんくらい
のびてたんだ
俺ァ？
ちょっと
お待ちを
むんず
それならば 我も
闘わずともよい
のであるな
じゃ
ああ 覇王丸様
私に会いに帰って
いらしたのね
つべこべおっしゃらず
負けてくださーい!!!
ぬえええん

きゅ〜っ
な!?
ひえぇ〜

私の覇王丸様に
何するのですかぁ!!!
ドゲシャ

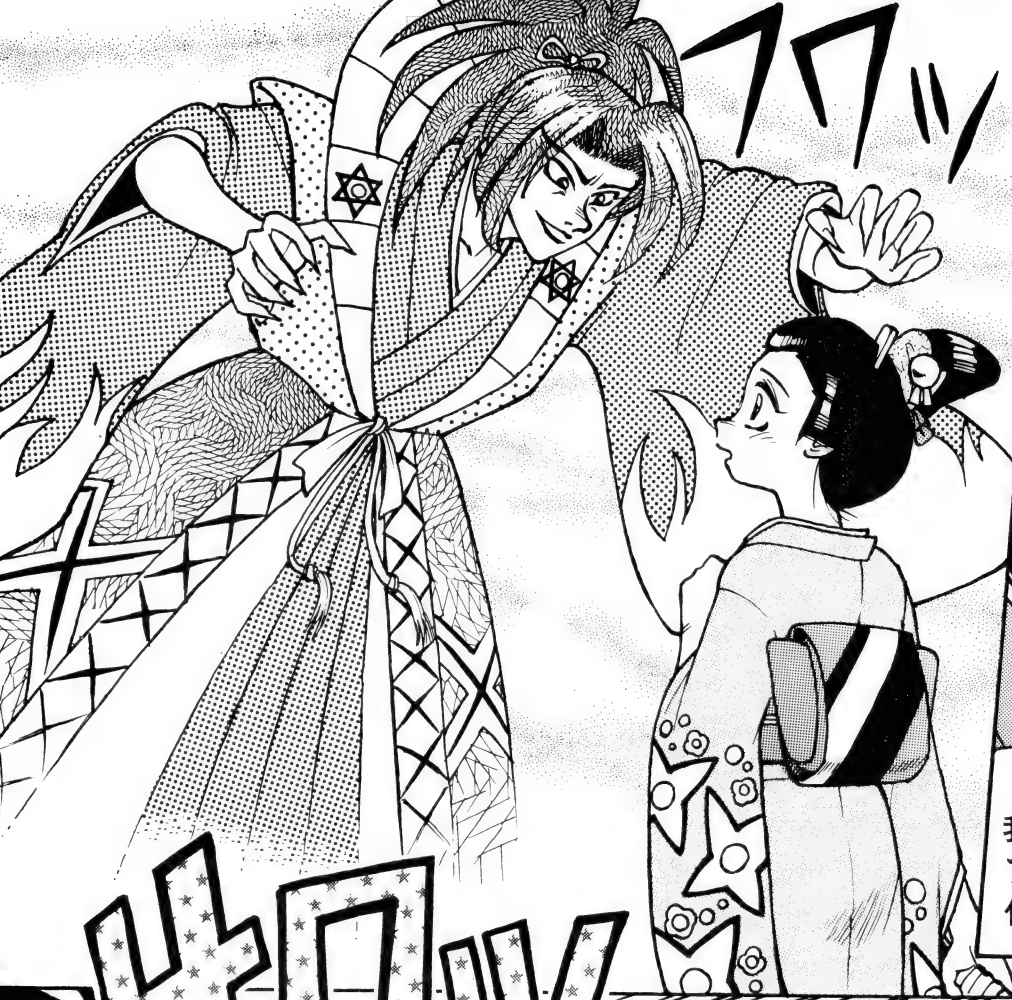
ス
あんたがやったんだろぉぉぉ…

愛は剣よりも強し……なんちて

さ 帰りましょ
帰りましょ

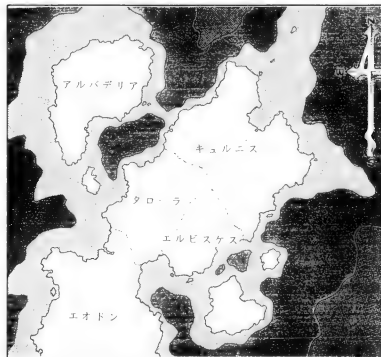
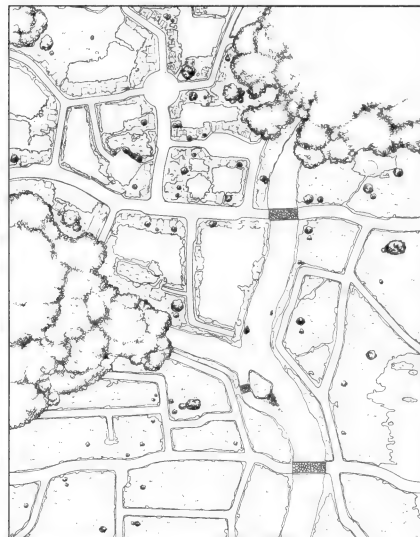
ズルズル

グッタリ

終わり

ルナトラシサー
SCENARIO
5
竜の墜ちた街
竜によって破壊された街に隠された謎とは……!?
企画・原案／林田ゆり（メディアワークス）　ゲームマスター／林田あつし
扉イラスト／近永早苗　本文イラスト／十羽織和麿・風上旬
システムプログラム／三茶ソフト　ヘルパー／なるみたかし

「ルートランサー」の世界へようこそ!!

パレディラ大陸の北西にある島国が、舞台となるアルバデリアです。港付近では文化が進んでいるものの、辺境にはまだ未開の土地が広がっています。邪悪なモンスターたちも、冒険者たちを手ぐすねひいて待っていることでしょう。あなたはこの土地で冒険をすることになるのです。

ルートランサーの主人公はあなた、ただひとりです。あなたが他のゲーム参加者と直接会うことはありません。

▲ワールドマップ

▶リルメル村マップ

このゲームに参加するキミの分身を作ろう

主人公であるあなたは、アルバデリア島の北部にあるリルメルという村に1年ほど前から留まっています。他の冒険者たちと同じように、辺境の地で武勇をあげようと考えて、この村にやってきているのです。

……ところで、あなたという冒険者は、いったいどういう人物なのでしょうか？　ゲームに参加するために、名前や性別、職業などのくわしいことを決めてください！

1 キャラクターの名前と性別を決めよう

最初に主人公の名前を決めてください。カタカナだけを使い、2〜8文字で個性的な名前をつけてくださいね。既存のキャラクター名は極力つけないよう、注意してください（特にマンガやアニメなどに登場する有名なキャラ名は絶対につけないように！）。あなたの分身なのですから、オリジナリティあふれる名前をつけてあげてね！

また、キャラの性別も忘れずに設定しておいてください！

2 信仰する神様を選んでね♥

名前と説明文をヒントに、信仰する神さまを4人の中から選んでください。どの神さまを信仰するかによって、冒険の内容も微妙に異なってくることでしょう。

なお、誰も信仰しないことも可能です（イベントの内容によっては、その方が効果的な場合もあります）。その場合、ハガキには「×」を記入しておいてください。

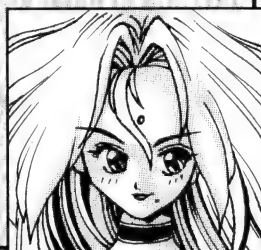
1. 大地母神アーミス

愛と正義、平和と平等を教義としている美しい女神。四柱神の中ではもっとも古くから信仰されています。

2. 闘神クルザ

戦と法を司っていることもあり、軍隊や冒険者の間で人気が高い。彼はまた幸運の神でもあります。

3. 愛と美の女神スフラ

「美しい肌で人を幸せに、またそれを己の喜びに」という変わった教義を持つ女神。祭儀の神としても有名。

4. 見識と好奇の神ミルミル

「神のために見、己のために知る」という教えを説く、見識と知識、ひらめきの神。子供のような姿をしています。

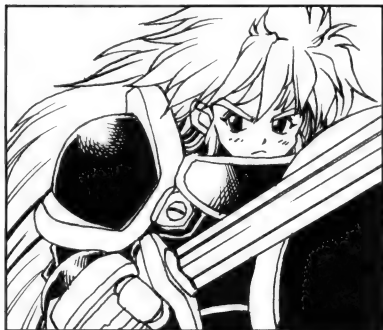
キャラクターのタイプを決めよう

ここでいうタイプとはクラス（職業）のことです。キャラクターには「体力」など５つのパラメータが用意されていますが、クラスによってその傾向が決まっています。各タイプとも２種類ずつパラメータが用意されていますので、自分に合うと思う方を選んでください。なお、ハガキには数字で記入してね！

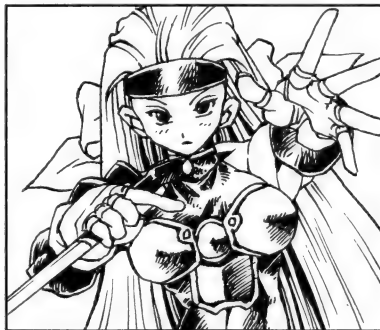
祈りにより様々な奇跡を起こすタイプです。僧侶というと体力回復役のイメージがありますが、この世界ではそれが当てはまらないので注意してください。

TYPE-5	
体力	7
知力	10
精神力	16
素早さ	9
魅力	11

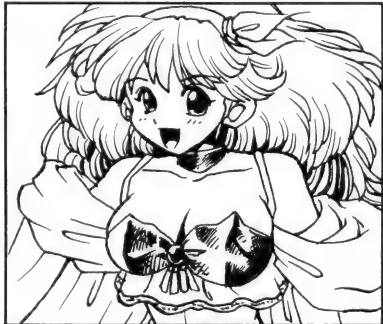
TYPE-6	
体力	6
知力	12
精神力	14
素早さ	7
魅力	12

武器を手に、敵に肉弾攻撃をしかけていくタイプです。ふつうのＲＰＧでいうところの戦士や侍、騎士などがこのタイプに当たります。

TYPE-1	
体力	16
知力	6
精神力	10
素早さ	7
魅力	10

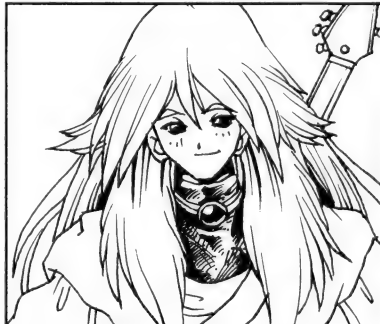
TYPE-2	
体力	15
知力	8
精神力	8
素早さ	11
魅力	8

動きの素早さと、手先の器用さが身上のタイプです。全体的なバランスのよさも魅力です。盗賊や忍者なども、このタイプに含まれると考えて結構です。

TYPE-7	
体力	12
知力	8
精神力	9
素早さ	16
魅力	9

TYPE-8	
体力	10
知力	9
精神力	7
素早さ	15
魅力	11

攻撃系の魔法を使えるタイプです。戦士が武器で攻撃するように、魔法使いは魔法を使って攻撃します。体力が少ないところがウイークポイント。

TYPE-3	
体力	6
知力	16
精神力	9
素早さ	11
魅力	8

TYPE-4	
体力	5
知力	15
精神力	8
素早さ	10
魅力	12

このタイプはいろんな土地を渡り歩いているため、非常に博識です。同時に会話術に長けているため、交渉や情報収集でも力を発揮することでしょう。

TYPE-9	
体力	9
知力	10
精神力	7
素早さ	9
魅力	15

TYPE-10	
体力	7
知力	12
精神力	9
素早さ	7
魅力	16

④ ボーナスポイントをふりわけてね

あなたが選んだタイプのパラメータに、ボーナスポイントをプラスすることができます。プラスできるのは合計５ポイント。ひとつのものに５ポイントふってもいいですし、複数のものにふりわけても構いません。

なお、ハガキには合計値ではなく、ふりわけたボーナス部分だけを記入するようにしてください。ハガキに書いた数値を合計すると５になるようにね！

マスターズROOM

【質問にお答えします】

ども！　マスターの林田です。今回はこのコーナーで、みなさんの質問にお答えしていこうと思います。スペースの都合上、一部文章を短縮させていただきますので、ご了承くださいね。よろしく！

■全参加者数を知りたいのですが……。
東京都・綾瀬　姫さん他
●実は毎回少なくなっています（涙）。第３回は１６４０通、第４回は１４５０通でした。

■仲間なしでやった方が早く終わるのでは？
兵庫県・セブンナイトさん
●これはゲームなので、理論上では、運さえよければ、その通りです。

■魔法使いや僧侶では、１位になれないのでしょうか？
北海道・ショウコさん
●そんな事はないです。上位にいないのはその職業の参加者が少ないときのようです。簡単に言うと、参加者全員が僧侶であれば、１位は僧侶ですし、参加者の半分以上が魔法使いならば、魔法使いが上位をしめる確率が増える、ということになります。

■エルフやドワーフというような種族別は、ないのでしょうか？
大阪府・くまプーさん
●企画当初には、森の妖精エルヴァン、地の妖精ダフ、陽気な妖精リッカーなどが用意されていましたが、林田ゆりさんのご意向で、「ルートランサーはなるべく簡単に参加できる」というのがありましたので、今はみなさんのご趣味におまかせしています。

■毎回必ずＨなイベントが入っているのはなぜ？
埼玉県・吼鵺幽神さん他
●これは、企画をたてたころ、白虎かなめサンに、「Ｈな話も入れてね」とアドバイスをいただいたなごりです。趣味でもあります（笑）。かなめサンには、スフラの設定も考えていただきました。

●最後にお知らせすることがあります。この「ルートランサー」は、１年間の連載、全６回の予定で始まりました。突然ですが、ゲームパートは今回で最後、次回最終回は、結果発表のみとなります。ぎりぎりまで発表できずに、ゴメンナサイ。最終回は、スペースの許す限り参加者の順位リストや、ハガキを載せる予定ですので、ふるってご応募ください。

カシナスの塔にまつわる大魔法使いと妖精との恋の物語は、塔全体を花が包みこむという美しくもせつない結末を迎えることとなりました（くわしくは７月号Ｐ．135からを参照してくださいね）。しかし、改めていうまでもなく、あなたの冒険はこれで終わったわけではありません。はたしてあなたを待ち受けている次なる冒険とは……？

リルメル村
あ!?
これはラーラの詩ね……
よかった……元気になったのねラーラ……
ラーラがここに来る時僕の肉体は失敗した魔法にむしばまれて消滅しているだろう
だけど
だけど……ラーラどうか悲しまないでおくれ……
君には強く生きてほしい生きて…妖精に恋した人間のことを恋人たちに歌ってほしい
最後に僕のこの思いを伝えるよ……
……ささやかな魔法を……唱えよう……
ありがとうラーラ……いつまでも忘れないよ……

ブチこわしだよなぁ〜カムナ……
ざっくし
ムガゴゲボガムギホゲゲ
何やら主張してる
ワ〜！ワー!!
ズッ
くるり
リゲ…………ちょちょっと君
食べるか話すかどちらかにしたほうが
ムグク？
もご もご
ワー
パチ パチ
パチ パチ
俺のかわりに廃都ザナムの魔城から杖を持ち帰ってほしいのだが……
ザナムって人間に追われたドラゴンに一夜にして滅ぼされたという……
あぁ……君がリゲル君か？俺はヤトシュだ
実はおりいって頼みがあるのだが……
ふむ……ウェロームさんは首都ジオハートの人なんだ……わかりましたやらせてくださ……………い!?
まだやってるよ
がっくし
ふんふん
そうだ　最近じゃモンスターの他に滅びた民の亡霊まで出るとうわさになってるほどだ……
OKならこの依頼書をわたしておこう依頼主の「ウェロームさん」に会ったらよろしく伝えておいてくれ……
ごくり

■僧侶／コスナス(26♂)

おもしろそうね
ご一緒していいかしら？

■レンジャー／ロッカード(24♂)

■戦士／シオーネ(24♀)

■魔法使い／ミレッタ(9♀)

■吟遊詩人／マークロア(22♂)

■誰とパーティを組みますか？

パーティは全員と組んでも、誰とも組まなくてもＯＫ。たとえばシオーネとミレッタを連れて行きたい場合は、ハガキに①、②と書き込んでね（誰とも組まない場合は×を書くこと）。ただしパーティの人数が増えると移動速度が遅くなるので注意!!

①シオーネ

能力	値
体　力	15
知　力	6
精神力	8
素早さ	9
魅　力	11

コメント：「亡霊なんて、いるわけないわよ……。ねぇ？」
信仰する神：大地母神アーミス

②ミレッタ

能力	値
体　力	4
知　力	15
精神力	5
素早さ	12
魅　力	8

コメント：「あのね、ママが連れていってもらいなさいって」
信仰する神：見識と好奇の神ミルミル

③コスナス

能力	値
体　力	12
知　力	7
精神力	14
素早さ	6
魅　力	10

コメント：「まぁ、亡霊なら、まかせてくださいよ!!」
信仰する神：大地母神アーミス

④ロッカード

能力	値
体　力	10
知　力	5
精神力	19
素早さ	15
魅　力	12

コメント：「……おまえも一人前になったな!! ……いいぜ!! ……行こう!!」
信仰する神：なし

⑤マークロア

能力	値
体　力	6
知　力	10
精神力	11
素早さ	7
魅　力	16

コメント：「この冒険が終わるころには、きっと美しい詩が歌えることでしょう」
信仰する神：なし

＊パーティのメンバーが増えると、イベントなどが有利になる場合がありますが、移動ターン数に影響が出ます。
よく考えてパーティを組んでね♡

■イベント1
…………
…………
…………
…う…
うわさ以上だな……
ヒュ〜〜
あっ？ああ!?
んん〜？
じゃぁ行きますよ
わかってるよカムナ!!
ゴ〜!!
◆ルートA
移動歩数：10ターン
◆ルートB
移動歩数：6ターン
街の西門跡に来ました。今は壊れて、どこからでも通れますがどうしますか？
A. 律儀に門から入る
B. 近くのガレキを踏み越えて入る
■イベント2
ぴ〜ん
ん??
まったく……
どこでそんなこと覚えたんです？
ぴょいっ
◆ルートC
移動歩数：8ターン
広場跡に出ました。中央に壊れた大きな噴水があります。調べてみますか？
Y. 水の中を覗いてみる
N. 無視して先に進む
■イベント3
あれ？悲鳴が聞こえた気が……
キョロ
キョロ
◆ルートD
移動歩数：9ターン
大きな屋敷の跡に来ました。ガレキの影から女性の悲鳴が聞こえたような気がしました。調べてみますか？
Y. ガレキの影を調べる
N. 無視して先に進む

■イベント4
うっ……
空気が重い
なにかが
いるのか？
◆ルートE
移動歩数：9ターン
■イベント5
ガレキに足を挟まれた、野生の仔鹿がいます。近づくと暴れますが、助けますか？
Y. なんとか助けてみる
N. 無視して先に進む
◆ルートH
移動歩数：6ターン
ヒドラ×1
■イベント6
◆ルートF
移動歩数：8ターン
ひゅ～…
??
大きな壁の向こうから、石が飛んできます。攻撃しますか？
Y. この場から飛び道具で攻撃する
N. 回り込んで正体を見きわめる
◆ルートI
移動歩数：8ターン
◆ルートG
移動歩数：6ターン
ヒドラが襲ってきます！　倒した後、どちらから進みますか？
E. 北の通りに入る
F. まっすぐ東に進む
G. 南から回り込む
■イベント7
◆ルートJ
移動歩数：10ターン
ん?
登りの坂の上に、樽が並び、その上にゴブリンが4匹、こちらに向かって吼えています。攻撃しますか？
Y. 素早く接近して攻撃する
N. わき道から逃げる

■イベント8
おや？
このあたりは
無事な様子
ですね……
ふむふむ
ですね！
この辺りの家屋は、どうやら無事に残っているようです。中を調べてみますか？
Y. 手ごろな家を調べる
N. 無視して先に進む
◆ルートK
移動歩数：5ターン
■イベント11
ん??
これは
クルザ神殿
…………
こ……これは
ひどい……
荒れ放題だ
ここはどうやら、クルザの神殿のようです。周りは荒れ放題ですが、どこから進みますか？
N. 神殿の中をつっきって行く
O. 外周をぐるっと回って行く
■イベント9
(はいはい
いそぎましょう)
ゴー！
ゴー!!
ガレキの少ない、広い道に出ました。左右は枯れた並木に挟まれています。中央を進みますか？
Y. 周りを警戒しながら中央を進む
N. 枯れた並木を調べながら道ばたを進む
◆ルートL
移動歩数：7ターン
■イベント12
オウガ×1
突然、目の前にオウガが現れました！ 戦いますか？
Y. この場で戦う
N. 場所を変えるため、少し走る
■イベント10
おぉ～
ゴォー
木造の家が、すごい煙を出して燃えています。周りの家はすでに壊れているので、火はこれ以上広がらないようですが、消しますか？
Y. 消火する
N. 無視して先に進む
◆ルートM
移動歩数：4ターン

◆ルートN
移動歩数：12ターン
……出て…行け…
出てけ……
めそめそ…
しくしく…
広場の中央で、女性がうずくまって泣いています。こちらを指さし「出ていけ……出ていけ」と、地の底から響くような声がします。ここは逃げますか？
Y．この場を離れる
N．恐れず攻撃する
■イベント13
◆ルートQ
移動歩数：5ターン
進むことはならん……
……この先……
他には何もしません！
古城に１本の杖を取りに来ました
とにかくここは通さん!!
なぜ今ごろ……
切り開いてみせよ!!
通りたくば己が全てを賭け道を……
■イベント15
◆ルートO
移動歩数：8ターン
どうしたんです？カムナ!?
山賊!?
◆ルートR
移動歩数：6ターン
◆ルートP
移動歩数：10ターン
…てっ…抵抗……すっするな!! 攻撃するぞ……
周りを山賊に囲まれています！何人いるのかわかりませんが、攻撃しますか？
Y．問答無用！　攻撃する
N．武器を捨てて話し合う
■イベント14

SCENARIO 4のイベントたねあかし♡

それでは前回のイベント内容を解説していきます。いったいあなたはどんな冒険をしたのでしょうか？　７月号のコミック＆ルート紹介ページ（Ｐ.134～Ｐ.141）を見ながら読んでくださいね！　なお、自分のキャラのデータや、いっしょにパーティを組んだ仲間、選択したルートなどを控えておくと便利ですよ。

イベント１

どのルートを取るのか選択するイベントです。ちなみにＡルートは「運の要素が強いルート、Ｂルートはエンカウント率が他よりもやや低いルート、Ｃルートは戦闘が他よりも多いルート」になっていました。

イベント２

階段には何も仕掛けられてはいませんでした。つまり、気にせず進むべきだったのです。調べながら進んでも何も見つからないばかりか、ターンをムダに消費してしまいます。

イベント３

大ムカデと戦うか、階段へ進むかを選択するイベントです。ここは戦う方が正解。実は階段の前にもう１匹の大ムカデが潜んでいるため、戦闘を避けようとすると挟まれてしまうのです。最初から戦うつもりでいれば２匹を同時に相手にしなくてすむため、負担も減るのです。

イベント４

このジャイアント・ビートルは無視するのが正解。戦うと地面から仲間のモンスターが現われ、それらすべてと戦うはめになるからです。昆虫型のモンスターの多くは好戦的ではない、ということを覚えておくと役立つでしょう。

イベント５

壁の絵を調べると、それ相応のターン数を消費してしまいます。ですが、その努力は報われ、額の裏から何かの鍵を見つけることに成功します。ちなみにこの鍵は、イベント７で役に立つアイテムです。

イベント６

食堂を調べても残念ながら何も見つかりません。なお、調べることにした場合、パーティの人数が多ければ多いほど早く調べ終えることができたようです。

イベント７

鍵を開けることに成功すると、女性の抱いている剣（魔法がかかっていて、ボス戦で非常に役立つ）を手に入れることができます。鍵を入手しているかレンジャーがパーティ内にいれば、すぐに鍵を開けることができますが、それ以外だとかなりターンを消費してしまいます。

イベント８

強いモンスターなので、戦わない方が結果的によかったようです。ただ、素早いモンスターなので、逃げようとしても運が悪ければつかまってしまいます。パーティの人数が多いほど、つかまる確率も増えるようです。

イベント９

女性はサキュバスというモンスターでした。誘われると精神力チェックをし、失敗するとかなりターンを消費してしまいます（プレイヤーキャラが男性の場合、余分にターンを消費します）。警戒しているとそのまま立ち去ります。

イベント10

宝箱にはワナがかかっていません。数ターンを消費して開けると、わずかな金貨や宝石が見つかります。しかし、今回のシナリオは宝の回収が目的ではないので、ゲームにはまったく影響がありません。無視するのが正解です。

イベント11

一方の扉はマンティコアのいる方へつながっていますが、もう一方の扉にはワナがしかけてあります（このワナは１階下へ落とされるもので、確実に引っ掛かります）。どちらが正解なのかは、キャラによってランダムでした。

イベント12

最上階へと続く魔法のエレベーター内です。ガーゴイルと戦う場合、武器攻撃よりも魔法攻撃が有効です（ただし、魔法の剣を入手していたらとても楽に倒せます）。様子を見た場合、ガーゴイルは一定ターン数後に飛び去ります。

∢333・イベント13・EEE∢

すり抜けを試みた場合、非常に低い確率で成功しますが、失敗するとマンティコアに先制された状態で戦闘が始まります。自分から攻撃を仕掛けた場合は、もちろんこちらが先制した状態で戦闘が始まります。ここでもイベント７で入手した魔法の剣が、非常に有効です。

∢333・イベント14・EEE∢

不老不死の魔法を作ることに失敗したカシナスは、花にメッセージを託しました。彼は花に話す力を与えると同時に、長い間花を咲かせ続けることに成功していたのです！　花が最後に唱えた呪文は、カシナスの塔全体を不老不死の花で包むための呪文でした……。

W(ワンダリング)モンスターについて

ルートを移動していると、ある確率でワンダリング・モンスターと遭遇します。移動歩数回遭遇チェックをおこない、運が悪いと複数のモンスターと戦うことになっているのです。

今回のワンダリング・モンスターはゴースト、牙ゴキブリ、グリーンスライム、ジャイアント・ラット、セキュリティー・ドール（兵隊の人形）など。これらが単体、もしくは5匹以上の群れを作って塔の中を徘徊していたのです。

第４回結果発表

順位	ターン	キャラクター名	性別	職業	神	仲間	ルート	ペンネーム
1	59	ミサ・アヤミズ	女	6	1	3	C→L	川村ありま
2	61	フィルザーグ	男	2	2	1	B→K	皇仁
2	61	アドミラル	女	9	3	×	B→L	ワルキューレの奇行
4	62	ヌレンツァイア	女	2	×	×	C→K	天野ちあき
5	63	ヤッタゼイチバン	男	1	×	×	B→K	帯刀ミフネ
6	64	ピックル	女	6	×	×	B→K	蘭丸
7	65	フィール	女	5	2	2	C→L	菜梨
7	65	ルナ・オリジー	女	7	2	×	B→L	堕天使ルシフェル
9	66	ドーヤン	男	2	4	4	B→K	TETSU
10	67	ミウユウ	男	7	2	×	B→L	みうゆう

順位	ターン	キャラクター名	職業	ペンネーム	順位	ターン	キャラクター名	職業	ペンネーム
11	68	ナイトメア	7	ナイトメア	44	91	ヴァイ＝ロー	7	シーク・レット
11	68	ランカード	7	ハナミン	44	91	ジンク	2	爆裂丸
13	69	ジュウザ	2	台篤	44	91	ファリシア	6	Ys-R
14	70	クリスタルト	7	クリスタルト	48	92	アザリアル	7	七福神
14	70	ファリア	7	らいすまん	49	93	セリス	2	鉄砲玉１号
14	70	プアプアプアプア	3	高貴ぷあ	50	94	ウラヌス	7	入江慎一
17	72	ムササビ	7	雪乃霧	50	94	ゴリラウーマン	1	3 × 3 eyes
17	72	クレア	6	ジャーク	50	94	ライ・ガラディン	7	エレメンタル
19	73	シュナ・エヴァン	5	大 II	53	95	フェリル	5	２代目バルログ社長
20	74	テイン・クライブ	2	聖霊鬼	53	95	オーヴェル	6	REDS
20	74	キッキー	7	りさちゃん	55	96	フィルシード	2	悠騎
20	74	ラグナ・ロック	2	MEEくん	56	97	ムーンストン	5	精霊司英光
23	75	ベルク・ザーク	2	雪樽男	56	97	リュウノジョウ	2	鳳龍之丞
24	76	ヴェルナード	7	羅刹丸	58	99	ガゼルブ	2	あまがえる
25	77	ニウス	6	桜花	59	100	ベムラーゼ	2	A.M.R.
25	77	プラッシー	7	ちょろ	60	101	ランス・ファー	3	ふぁーらん
25	77	サンチャン	2	秀才・天才・名サイ	61	102	サイラーン	7	ヒロム
25	77	タケクン	3	Aust	62	103	ポン	7	ポン
29	78	ヴェンディック	2	ウェーバー	62	103	マックスウェル	1	マクゲイン
29	78	フォークト	3	逍遙	62	103	ユイシス	7	海燕
31	79	オータード	7	AN	65	104	フレッド	1	ピンクのレイニー
32	80	クリシュナ	8	ルパン１８世	66	105	ルーイック	8	Ha・Bast
33	81	サラレア	7	みあん	67	107	カルーシュラーン	3	ハーフエルフ
34	82	クラッピー	2	高綾こうの	68	108	シグマ	10	DREAM
35	83	ブラック	2	黒川直人	69	109	バルザード	2	バルザード
36	84	ナガト	2	黒色槍騎兵	70	110	サイブラズ	7	S.ナイトロ
37	85	リバースト	6	トリス・メギストス	71	111	キングゴリラ	1	河のゴリラ
37	85	ユーシス	2	高原省吾	72	112	シュラ	7	三只眼
39	86	パル・テノス	7	熊倉正晴	72	112	レィミア	7	國府田マリ男
40	87	シオン	2	K	74	113	ランスフェラー	2	NEMO
40	87	エルレイン	2	弁慶	74	113	アルサ	8	アレポン
42	88	ティアラ	2	PON	76	114	マイ・シラヌイ	9	アバンストラッシュ
43	89	フィアラン	7	光風月留	76	114	ジュピルーン	1	ティーウゴ
44	91	リュート	4	かっとびハート	76	114	ラーン	4	火の車

順位	ターン	キャラクター名	性別	職業	神	仲間	ルート	ペンネーム
1449	482	ローラ	女	2	1	2	A→I	火星人
1450	487	ヴァシア	男	7	×	2、5	A→I	やぼーまる！

上位入賞者のみなさん、おめでとう♥

今回の冒険で好成績をおさめた（少ないターン数で塔の最上階についた）のは、上に紹介したキャラクター＆プレイヤーたちでした。いかに好奇心を抑え、余分な行動をとらないようにするかがポイントとなったようです。ガーゴイルとマンティコアの対処方法（戦うか戦わないか）によって、効率のよい行動も変わっている点に注目してください。１～３位に入賞したプレイヤーたちには、ここでその名誉を称えると共に、カムナのフィギュアと「ルートランサー」の設定資料集をプレゼントします！　惜しくも入賞は逃したものの、ベスト10に入った４～10位のプレイヤーにも設定資料集をプレゼントします！　また、今回の特別賞としてブービー賞＆ビリッケツ賞を用意しました。該当者のみなさんにもプレゼントをお送りします！

1位になったミサさんはさらに…

1位になったミサさんには この土地をプレゼントしま～す♡

みなさんこんにちは！　メリンダですっ！　今回１位になったのは、僧侶のミサ・アヤミズさん(27♀)!!　ミサさんには右の土地をプレゼントしますので、旦那さま、お子様と仲良く暮らしてくださいね！

初めての参加で１位になったのは、本当にラッキーでした♡

住所
マーシャ 噴水通りの家

カムナちゃん用 大皿

たくさんのおたよりありがとう♡

カムナちゃ～ん!!　カムナちゃ～～ん!!　ごはんですよ～っ!!　どこいっちゃ……あっ、あら、すみません！　もうコーナーが始まってたのね……きゃっ！　あ、えーと（コホン）……みなさんたくさんのおハガキ、どうもありがとうございます。今月はリルメル村の住人さんの紹介をしますね♡　いっぱい応募があるにも関わらず、載せきれないのがとっても残念。

▶静岡県・なしえさん　村の代筆・配達屋さん♡　この２人にたのめば、恋の橋渡しだってバッチリですね♡

ガリクソンさん(87)!

好きな物▶酒　職業▶木こり
嫌いな言葉▶はげ
コテコテのリルメルっ子 リルメルの事ならなんでも知ってる 超頑固でまがった事が嫌い
フン
この体で身長153cm! まるでドワーフ
みんなに「アイアン・ガリさん」と呼ばれているが、本人は「その呼び方はやめろ!!」と言っている。おそらく、矛盾しているからだろう。ラミウスさんと仲がよいとおもしろそう…

▶青森県・わさん　……、う……アイアン・ガリさん……、ちょっぴり恐いかも（笑）。

◀宮城県・丹波屋又蔵さん　イキのよさそうな魚屋さんですね。「一心鏡の如し」……といった感じでしょうか。

よーし 大サービスだっ!!

◀愛知県・Ha・Bastさん　前回のコミックで参加していただきまして、ホントにありがとうございました♡　まともなお店、少ないですか？　では、作ってくださいね。

ゲーム参加者のみなさんのイラストギャラリーだよ

◀群馬県・中馬庚さん　見ている方も気持ちがいい、すてきな笑顔ですね。こちらこそ！

◀愛知県・高梨さくらさん　なんか、すっごくかわいい。次回もよろしくお願いします！

◀長崎県・竜夢さん　今回も楽しんでいってくださいね。最近ぼわぼわした方が増えてきてます。

◀東京都・6月歯医者さん　心の底から、「マスターをやっててよかった！」と思います（涙）。

▲東京都・みうゆうさん

▲愛知県・高綾こうのさん

▲静岡県・かるらさん

▲鳥取県・RAITOさん

▲島根県・砂の宮十影さん

▲千葉県・ま・さ・るさん

◀東京都・きゃわいさん　これもひとつの意見ですね。貴重な感想は参考になります！

▲千葉県・TRASHさん

▲愛媛県・とびしまっ！さん

▲和歌山県・赤い星さん

▲神奈川県・秋川唯さん

▲神奈川県・深見駿一さん

▲広島県・銅貨さん

◀埼玉県・鸞谷盾さん　何でしょうか？　気になります。今度こそ聞かせてくださいね。

▲宮城県・丹波屋又蔵さん

▲東京都・マクゲインさん

▲神奈川県・珠野弥知郎さん

▲東京都・宿樹沙良さん

▲静岡県・やんやんさん

▲愛知県・じゃんじゃかじゃんさん

◀東京都・田中一郎太さん　なにか悲しそうなのですが…。心の瞳は何を見ていますか？

▲東京都・明景良雲さん

▲茨城県・ひよこレンジさん

▲新潟県・霧霞狼魔さん

▲大阪府・アイフィルさん

▲福岡県・せりすへいさん

▲茨城県・シン　ツガワさん

◀兵庫県・蛇炎さん　花に言葉を託したのですが、花は短い呪文を唱えただけでした。

▲広島県・ガルヴァンの父さん

▲神奈川県・きさらぎりあさん

▲東京都・高Qさん

▲大阪府・引井ブローさん

▲高知県・仙林潔さん

▲宮崎県・うれのさん

▲愛知県・竜花りとさん

▲茨城県・カミタンさん

▲福岡県・みーよんさん

ここではみなさんのキャラクターの、声を紹介します。どれもかっこいい（？）セリフばかりです。

■千葉県・浅川優さん　ナフ／職２

「長命であるが故の悲劇というわけか。死にたきゃ好きにしろ。俺は止めない。だが、生きる努力がしたいと言うなら、手助けくらいはしてやるさ」

■愛知県・三剣速人さん　ジェラザード／職３

「女性にはじをかかすなんてできない。それが、男、ジェラザードの生きざまよ！」

■茨城県・グーテンモルゲンさん　チャナル／職７

「最近の盗賊は、女性のために命をかけるんだゼ！」

■東京都・青い風のHOPEさん　ウイナー／職２

「シナリオをクリアした後、ターナさんをデートに誘う!!（笑）」

◀福岡県・NOSTA LGIAさん　はい。村の武器屋の女主人、アイルさんですね。

▲東京都・はらがばださん

▲千葉県・ROM CHISNさん

▲愛知県・青玉士さん

◀東京都・露水竜さん　そう思ったら、あとは進むのみ。自分の決めた道です。迷わずに！

◀広島県・猫水地さん

◀徳島県・ああしゅさん

◀福岡県・大黒10さん

◀宮崎県・DJKさん

◀北海道・登賑さん

◀静岡県・美影月夜さん

◀千葉県・増田亜美さん

◀大阪府・おじゃるさん

◀福岡県・龍牙翔さん

◀岩手県・竜守さん　心のこもった、よいハガキです。またぜひ参加してください！

読者参加ゲーム「ルートランサー」への参加方法♡

まずはこのゲームに参加するキミの分身を作ろう！ キャラクターの作り方はP.116～P.118を見てくださいね。記入ミスがあると参加できなくなるので、ボーナスポイントの合計値などは入念にチェックするようにね！

キャラができたら、P.119から始まるコミック、P.122から始まるゲームをよく読んで、途中にあるそれぞれの指示に従って行動を選択してください。すべての行動が決まったら、P.114とP.115の間にある応募ハガキにキャラクターのデータや行動選択を書き込んで、応募してください。

応募ハガキの正しい書き方

読者参加ゲーム「ルートランサー」参加ハガキ

1 キャラクター名 ペコリーヌ 男・女
2 信仰する神の番号 1
3 キャラクターのタイプの番号 6
4 ボーナスポイントのふりわけ（合計で5ポイント）
5 つれていくキャラの番号 2 3

行動選択（ルートはひとつ、行動選択はどちらかに○をつけてね）

EV 1 AorB	EV 2.3 YorN	EV 4 BorForG
EV 5.6.7 YorN	EV 8.9.10 YorN	EV 11 NorO / EV 12 YorN
EV 13.14 YorN		

〒102 東京都千代田区神田神保町2-22-11
03-5286-2439
林田ゆい ペコリーヌ
男・女 18 会社員

よく考えてキミだけのキャラを作るよ！

コミックの指示に従ってネ！

ボーナスポイントはここに書き込んでネ！

優勝者はこうして決まる!!

このゲームは、とにかく少ないターン（1行動、1ターン）で目的を達成したプレイヤーが勝者となります。それだけに、どんなキャラを作るかはもちろんのこと、「いかにそのキャラに合った行動やルート選択をさせるか？」がポイントになるわけです。キャラの得意なことや不得意なことを頭に入れつつ各イベント内容を推理し、もっとも少ないターンで目的を達成できるような行動を選んでください。

このゲームで良い成績を残すと

優勝者はもちろんのこと、10位までに入ったキャラを誌上で表彰し、ステキな景品をプレゼントします！ カムナのフィギュアや「ルートランサー」の設定資料集など、ほかでは絶対に手に入らない貴重なものばかりですので、がんばってくださいね！

また、特別賞も各シナリオごとに設定して、併せて表彰＆プレゼントします！ 特別賞の内容は毎回変わりますからお楽しみに！

1～10位の方には、『設定資料集』を♡
見事！1位の方には『リルメル村』に土地がもらえます♡
今すぐ応募よ!!
ぐっ

……でっ!!
1～3位までの方に……
仲なおりしたよ～ん
ひょ～
ななな…なぁ～んとおお!!

SCENARIO6（最終回）は11月号（9月30日発売）に登場するよ♡

買ってくれなきゃ怒ります
（電撃一同）

冒険する夏

イラスト／迎夏生

8月10日発売

●電撃文庫●

新フォーチュン・クエスト①
～白い竜の飛来した街～

深沢美潮　イラスト／迎夏生
定価600円(税込)

新フォーチュン・クエスト①発売記念
深沢美潮・迎 夏生　両先生サイン会
日時：8月10日(水)　14：00～
場所：紀伊国屋書店玉川高島屋店
（東京・玉川高島屋ショッピングセンター南館５Ｆ）
問い合せ：03-3709-2091

●電撃ゲーム文庫●

D&D®
ルールサイクロペディア①
プレイヤーズ

編／TSR, Inc.　訳・構成／安田均　カバーイラスト／中沢一登
定価900円(税込)

D&D®
ルールサイクロペディア②
ダンジョンマスターズ

編／TSR, Inc.　訳・構成／安田均　カバーイラスト／中沢一登
定価980円(税込)

D&D is a registered trademark owned by TSR, Inc.

電撃文庫既刊ラインナップ

●電撃文庫●
- ヴァルツァーの紋章〈上〉　新木伸　イラスト／佐嶋真実
- 大江戸乱学事始源内化け猫暴き　大沼弘幸・わたなべぢゅんいち　イラスト／中村博文
- 大久保町の決闘　田中哲弥　イラスト／此路あゆみ
- 偽書幕末伝秋葉原竜馬がゆく(一)～(三)　榊涼介　イラスト／盛本康成
- 極道くん漫遊記外伝①聖マリア修道院の怪談②アーサガ王妃と電卓の騎士たち　中村うさぎ　イラスト／桐嶋たける
- サークIII　幸田佳子　イラスト／結城信輝・百鬼丸
- 小説ダンジョン・マスター　幸田佳子　イラスト／栗橋伸祐
- ソーサラー狩り爆れつハンター①～③　あかほりさとる　イラスト／臣士れい
- 卒業センチメンタル・サマー　渡辺麻実　イラスト／竹井正樹ほか
- ダーク・ウィザード①②　寺田憲史　イラスト／豊増隆寛
- 血まみれ学園とショートケーキ・プリンセス　真行寺のぞみ　イラスト／松原あきら
- 光の騎士伝説①折れた聖剣②青銅の魔剣③復活の神剣　鳥海永行　イラスト／西村博之
- 漂流伝説クリスタニア①②　水野良　イラスト／うるし原智志
- フォーチュン・クエストダイスをころがせ 公認ファンブック　フォーチュン・チーム編　イラスト／迎夏生ほか
- 竜剣物語①　著／D.J.ハインリヒ　訳／安田均・笠井道子　イラスト／安彦良和
- 瑠璃丸伝当世しのび草紙１～４　松枝蔵人　イラスト／池田恵

●電撃ゲーム文庫●
- 央華封神ルールブック　①プレイヤーブック　②ゲームマスターブック　濱松みゆき・友野詳／グループSNE　カバーイラスト／栗橋伸祐
- 『D&D®』がよくわかる本改訂版　黒田幸弘　カバーイラスト／中沢一登　本文イラスト／杉山真理
- D&D®ルールサイクロペディア③モンスターズ　編／TSR, Inc.　訳・構成／安田均　カバーイラスト／中沢一登
- RPGリプレイ封印伝説クリスタニア　水野良とグループSNE　イラスト／宝谷幸稔

●電撃ポストカード文庫●
- サムライスピリッツ　SNKオフィシャル
- バトルファイターズ餓狼伝説　大張正己／他
- PORTFOLIOイラストギャラリー'94　電撃文庫編集部編

電撃文庫 創刊一周年フェア

ますます充実！　良質のエンターティメントを次々発進する超人気小説シリーズ。

全国有力書店にて実施中!

イラスト／桐嶋たける（電撃文庫『極道くん漫遊記外伝②アーサガ王妃と電卓の騎士たち』より）

メディアワークス いよいよ開始! 通販のお知らせ

MEDIAWORKS

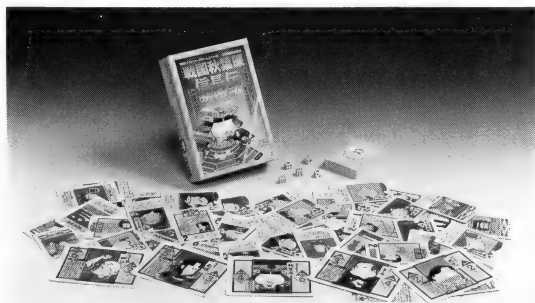
予約受付

8月29日発売!

受付締切11月30日

極道くん漫遊記カードゲーム

このゲームで勝ち残るのは、超イヂワルなやつだけだ！
桐嶋たける先生の書き下ろしイラストも満載!!

商品番号996-01-00　**税込価格2,800円**

受付締切11月30日

戦国秋葉原信長伝カードゲーム

おなじみスチャラカ５人組による戦国絵巻が、
黒田幸弘先生デザインのカードゲームで登場！

商品番号996-03-00　**税込価格2,800円**

NEW

受付締切10月31日

電撃ゲーム文庫創刊記念ダイスセット

『D＆D®』『央華封神』に最適!!　1000セット限定。
4・6・8・10・12・20面体の６個セット。色：クリーム

商品番号996-02-00　**税込価格700円**

受付締切11月30日

フォーチュン・クエスト ようこそ！モンスターの巣窟へ

モンスターと闘ってレベルアップ！
ＴＲＰＧ味付けのボードゲームだゾ。

商品番号996-04-00　**税込価格4,800円**

ご注文の方法

ご注文は、下記宛で商品代金と荷造送料を加えた金額の切手と、ご注文内容（郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・商品番号・商品名・個数・同封切手金額）を明記した用紙を同封してお申し込み下さい。

〒181　三鷹市井口2-12-20
主婦の友通販 受注センター メディアワークス係

- 荷造送料は１回のご注文で500円です。ただしダイスセットのみご注文の方は、何セットでも特別送料１回300円となります。
- ご注文当社到着後、商品の発送に約２週間かかります。
- ダイスセットは記念セットにつき、個数に限りがございますので、売り切れの際はご容赦下さい。
- 不良品、破損品は、お取り替えいたします。
- 通販のお問い合わせは、03(3294)1130（主婦の友社営業部）。ご質問は、03(5276)2433（メディアワークス編集部）まで。

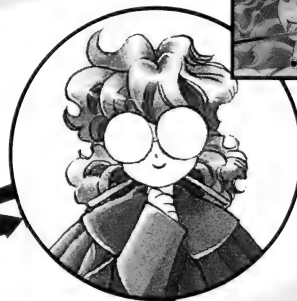
※カードゲーム、ボードゲームは全国書店でもお買い求めになれます

遊感電撃人

YOU CAN DENGEKIST

この夏『爆れつハンター』が、かなりうるさい!!!!

まずは『爆れつ』の基礎知識

超スケベでお調子者の兄ちゃんと、ムチでピシピシしてしまうボンデージファッションの女王様。そのほか個性たっぷりのキャラクターたちが、庶民のために悪徳ソーサラーをなぎ倒すスーパーファンタジー『爆れつハンター』。そしてこの夏、その世界(ワールド)を思いっきり楽しむための情報をここに満載。まずは下の相関図からご覧あれ!

左ページのキャラクター相関図を見てもらえばわかるとおり、『爆れつハンター』はいろいろなキャラクターが絡み合いムチャクチャおもしろいストーリーを展開していく。そしてこのハチャメチャな物語を考え出してしまったのが、自ら「創造主であり神」と豪語する、あかほりさとる先生なのだ。さらにあかほり先生は主人公のキャロットについて「彼は俺の分身」とまで言ってしまっているのである。つまり『爆れつハンター』は、壮大な〝あかほりワールド〟なのだ。

その〝あかほりワールド〟をさらに広げたのが、現在も文化放送系でオン・エアーされているラジオドラマ『**あかほりさとる劇場　爆れつハンター**』だ。そのラジオドラマをもっとたくさんの人に聴いてもらうために作られたのが、ただ今絶賛発売中のラジオドラマＣＤだ。８月24日には第２弾の〝Whip II〟が発売されるぞ。ラジオで聴き逃しちゃったところは、ＣＤでカバーしよう。

さて、現在も「コミック　ガオ！」で好評連載中のコミックのことを忘れちゃいけない。その単行本第３巻が７月27日に発売されたのだ。『爆れつ』のすべてを知りたければ、原点といえるコミックスは不可欠だね。そしてあかほりさとる先生によるオリジナルストーリーの文庫版『ソーサラー狩り　爆れつハンター』も、３巻まで発売中！　第３巻では、いつもとちょっと違う敵を前にキャロットたちは苦戦するが…。イラストはもちろん臣士れい先生だ。

そして極めつけは、電撃ムックシリーズが放つ、まさに次世代コミックの『DUO COMIC爆れつハンター』。キミのPC-Engineで、キャロットやティラが映し出されるぞ。この夏はもう、『爆れつ』でキマリだね！

◀ラジオドラマＣＤ WhipIIジャケットイラストより

ラジオドラマ放送局

文化放送〈1134KHz〉…毎週金曜日　深夜１時～１時半
新潟放送〈1116KHz〉…毎週日曜日　夜11時～11時半
東海ラジオ〈1332KHz〉…毎週月曜日　夜10時～10時半
山梨放送〈765KHz〉…毎週月曜日　夜10時半～11時
信越放送〈1098KHz〉(長野)
〈894KHz〉(松本)…毎週月曜日　夜11時半～12時
静岡放送〈1404KHz〉…毎週水曜日　夜10時～10時半

電撃文庫
ソーサラー狩り
爆れつハンター
①血封印(ブラッド・シーリング)②魔法大工(マジック・カーペンター)③転輪王(キング・オブ・ヤシャ)
①②巻定価500円(税込)、③巻定価520円(税込)

CD キングレコードより発売!!
あかほりさとる劇場　爆れつハンターWhip II
8月24日発売 KICA213 ¥2,500(税込)
◆Whip I、好評発売中! KICA201 ¥2,500(税込)

DENGEKI MOOK 電撃ムックシリーズ
CD-ROM AND BOOK②
DUO COMIC
爆れつハンター
定価1980円(税込)で
絶賛発売中

『爆れつ』を体感する！

しめ切りせまる! 爆れつハンター 公開録音特別イベント ムチでゴメンね!

そして最後はラジオ番組の公開録音のお知らせだ。上記でも紹介しているラジオドラマ『あかほりさとる劇場　爆れつハンター』が、８月23日（火）に『**公開録音特別イベント　ムチでゴメンね!**』を行うのだ。

会場には原作者のあかほり先生と、ラジオドラマでショコラ役を演じている水谷優子さんの２人のレギュラー・パーソナリティーはもちろんのこと、キャロット役の古本新之輔さん、ティラ役の林原めぐみさん、マロン役の真殿光昭さんなどがゲストとして登場。〝爆れつ〟のＣＤに収録されたオリジナルソングを歌うヴォーカル・オン・ステージや楽しいトークでイベントを盛り上げてくれる。またそのほかに、参加してくれたみんなにプレゼントが当たる、大抽選会も用意されているのだ。

しかし、これだけで驚いてはいけない。ナント当日には、イベント参加者による異色のステージ、名づけて〝コスプレファッションショー夏の爆れつコレクション〟なるものまで予定されているのである。

こんなおもしろそうなイベントに参加しないなんてもったいない！

いますぐに往復ハガキを買って、
とっとと応募しよう！

8/23（火）
東京池袋
豊島公会堂

応募方法

応募しめ切り：８月９日（火）消印有効
（コスプレ大会…８月１日（月）消印有効）
応募先：〒160-02　文化放送「爆れつハンター」
イベントMW係
（コスプレ大会応募の方は、同上の住所コスプレ大会MW係まで）

50　160-02
文化放送
「爆れつハンター」
イベントMW係
(何も記入しないでください)
〈往信オモテ〉　〈返信ウラ〉

50
(あなたの住所、氏名を記入してください 郵便番号も忘れずに)
①住所
②氏名
③電話番号
④年齢
⑤学年(職業)
⑥番組完メッセージ
〈返信オモテ〉　〈往信ウラ〉

　イラスト：臣士れい

NEWS COLLECTION VIDEO,LD CD&Others
ニューズ・コレクション

EVENT

PCエンジンサマーフェスティバル

▲『チームイノセント』や『バトルヒート』をひと足早く遊んじゃおう〜！

ＰＣエンジンユーザー待望の32ビット次世代機「ＰＣ－ＦＸ」をいち早く体験できる〝ＰＣエンジンサマーフェスティバル〟が８月９日と10日、東京・池袋のサンシャインシティ文化会館２Ｆのコンベンションセンターで開催される。当日はＰＣ－ＦＸやＰＣエンジンの最新ソフトがバッチリプレイできちゃうだけでなく、豪華賞品がもらえる各種ゲーム大会などのイベントもいろいろ予定されているので、東京近郊のＰＣエンジンユーザーは行ってみよう。開場時間は両日とも10：00〜18：00、もちろん入場は無料だぞ!!

NECハイテクえんにち

11月６日まで三重県伊勢市朝熊山麓で開催されている「世界祝祭博覧会」のＮＥＣ館の出展テーマは、なんと〝ハイテクえんにち〟。ＮＥＣのパソコンによる最先端技術で誰もが忘れることのできない〝えんにち〟を再現してしまおうというもの。ブースは「ＣＧまつりばやし」などの展示と、マウスを使った「金魚すくい」などのゲームコーナーに分けられているぞ。問い合わせは、ＮＥＣ宣伝部（03-3798-6334）まで。

ストリートファイターII　バトルアクションワールド

８月19日から31日まで、東京の新高輪プリンスホテルで、この夏公開される映画「ストリートファイターII」の公開を記念して、〝ストリートファイターII　バトルアクションワールド〟というビッグイベントが開催される。ゲームやアニメの設定資料の展示やゲームコーナーなど、もりだくさんだぞ。くわしい問い合わせはＴＥＬ03-3442-1055まで。

VIDEO&LD

マクロス　プラス　Vol.1

バンダイビジュアル／８月25日発売／¥7,800(税込)

豪華スタッフによる新たなマクロスがいよいよ始動。主人公イサムはライバルであるガルドと正式パイロットの座をめぐって争うが、思わぬ事故が発生する……。

機動戦士Vガンダム⑫

バンダイビジュアル／８月25日発売／¥9,800(税込)

ザンスカール帝国の最終兵器・巨大サイコミュ要塞「エンジェル・ハイロゥ」がいよいよ真の力を発揮する！　クライマックス直前の第45話から第48話を収録。

ファイナルファンタジー Vol.4 「星の章」

ＮＴＴ出版／８月１日発売／¥5,400(税込)

リナリーを救うべく、「黒い月」に乗り込んだプリッツたちの前に、暗黒神デスギュノスと化したラーデビルが立ちふさがる！　人気ＯＶＡシリーズの完結編。

ウルトラセブン 太陽エネルギー作戦〈完全版〉

バップ／８月１日発売／¥5,974(税込)

今年の３月にＴＶ放映されたスペシャル版のビデオ化。再び地球侵略を企むピット星人を追って、セブンは地球にやってくるが……。メイキングを加えた完全版。

マーズ　ACT－2

ＫＳＳ／８月５日発売／¥5,300(税込)

第１の神体ウラヌスを倒した、謎の少年マーズは自衛隊に保護されるが、そこを早くも第２の神体スフィンクスが襲う……！　マーズと地球の運命は!?

レッドバロン　VOL.1

バップ／８月１日発売／¥8,034(税込)

主題歌が超アツイ人気アニメがビデオで登場。VOL.1では、レッドバロンを開発した翔子と主人公紅拳（くれないけん）との出会いを描いた第１話から第４話までを収録している。

ファイターズヒストリーダイナマイト

ポニーキャニオン／８月19日発売／¥4,800(税込)

『ファイヒスダイナマイト』が遂にビデオ化。各キャラごとの攻略法や、連続技の紹介はもちろん、対ＯＸ戦やＥＤ（エンディング）までも収録されているぞ。攻略マニュアルつき。

美少女戦士セーラームーンR　Vol.5

東映ビデオ／８月21日発売／¥5,300(税込)

セーラー戦士の新必殺技が出そろう、「Ｒ」シリーズ中盤の第63話から第66話までを収録。謎に包まれていたちびうさの正体と銀水晶を捜す目的がいよいよ明らかに……！

ヤマトよ永遠に

バンダイビジュアル／８月25日発売／¥9,800(税込)

人類の脳細胞のみを破壊する重核子爆弾の起爆装置を破壊すべくヤマトは敵本星を目指して旅立つ。シリーズ中唯一、古代と雪が別れたままストーリーが展開する。

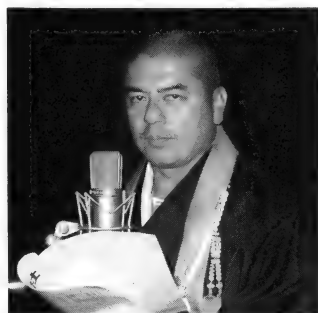
追加イベント情報

アニメイト　ゲームフェア　８月25日〜９月15日の間、アニメイト直営店23店でゲームフェアが開催される。期間中にゲームキャラ商品・関連ＡＶを購入すると、1,000円ごとに、豪華景品のあたる抽選券がもらえるぞ。川越・八王子店ではゲーム大会も開かれる。

VIDEO

幽幻怪社スペシャルプレビュービデオ

▶パイオニアLDC／発売中／¥1,000(税込)。ビデオのみ発売。

8月25日からいよいよ本編のリリースがスタートする期待のOVA「幽幻怪社(ゆうげんかいしゃ)」。先日、織田無道住職を招いて、この作品のアフレコ＆除霊が行われた。大ヒットを祈願して、制作スタッフはしっかりと〝気入れ〟をしてもらったぞ。この模様はプレビュービデオに収録されているから、本編を見る前にキミもこのビデオでお祓(はら)いをしておこう。

▲アフレコ中の織田無道住職。

▶主演の松本梨香さんたち。

◀〝気入れ〟をしてもらう山寺宏一さん。

CD

Shiena

▲SME／8月21日発売
¥2,800(税込)

ラジオドラマ「ツインビーパラダイス」のパステル役で一躍人気声優となった椎名へきるのファーストアルバムがいよいよ発売される。〝Shiena〟とは、外国の女の子の名前をイメージしてつけたタイトル。「どれもいい曲ばかりなので、何度聴いても飽きないアルバムにしたいと思っています」とへきるちゃん。夏にぴったりのさわやかなポップスが楽しめるよ。

▲▶「あくまでもベースは声優ですけど、わくにとらわれずいろいろなことにチャレンジしていきたいです」と抱負を語ってくれた。これからの活動にも期待大だね。

CD

誕生 −DEBUT−

NECアベニュー／8月21日発売／¥3,000(税込)

PC版の声優によるボーカル曲のみのアルバム。プレイヤーの育てる女の子とライバルが歌うボーカル曲全12曲を収録。参加声優は富永み〜な、かないみか、笠原弘子ほか。

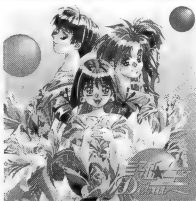
ドラゴンハーフ GAME SOUND MEMORIAL

SME／8月21日発売
¥2,800(税込)

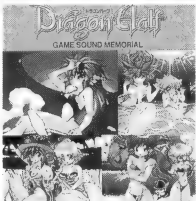
PC版、98版のBGMに加えて、豪華キャストによるイメージドラマとイメージソングも収録したお得な1枚。出演は、三石琴乃、椎名へきる、國府田マリ子、井上喜久子ほか。

ぽっぷるメイル SOUND BOX'94

キングレコード／8月24日発売／¥3,600(税込)

PC版、メガCD版、SFC版の『ぽっぷるメイル』のオリジナル音源によるBGM全64曲に加えて、ED(エンディング)で使われたボーカル曲のリミックスバージョンを収録した豪華2枚組。

天外魔境風雲カブキ伝 アメリケン異聞 〜カブキ、アメリケン上陸！ 大陸横断鉄道騒動記〜

NECアベニュー／発売中／¥2,800(税込)

『天外魔境 風雲カブキ伝』のその後を楽しめるCDドラマ第2弾。アメリケンに渡ったカブキは、レイナ姫を救出すべく、大陸横断鉄道でカリフォルニアへ向かうが……。

ストリートファイターII オリジナルサウンドトラック

SME／8月1日発売
¥2,800(税込)

劇場用アニメ「ストリートファイターII」のサントラ。小室哲哉による主題歌ほか全12曲に加えて、ボーナストラックとして『ストIIX』の〝ゴウキ〟のテーマを収録している。

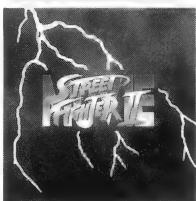
三國志 第一部総集編 〜夢の軌跡・桃園の契りから三國鼎立まで〜

光栄／8月25日発売
¥4,500(税込)

CDドラマ第一部全8巻を年代別に再構成して、主要メンバーによる新録ナレーションを加えた総集編。大好評のメイン声優陣による特典シングルCDを含む豪華3枚組。

國府田マリ子のRadio Canvas VOL.1

キングレコード／8月5日発売／¥2,800(税込)

どんぶり島のFM局「db−FM」を舞台に、素顔の國府田マリ子のDJで贈るスペシャルラジオCD。ファン必聴の1枚だぞ。なんとミニフォト集までついているのだ。

機動武闘伝Gガンダム Vol.1

キングレコード／8月5日発売／¥3,900(税込)

新たなガンダムの世界を構築した「Gガンダム」のサントラがいよいよ登場。OP(オープニング)&ED(エンディング)テーマを収録した2枚組で発売される。田中公平氏による迫力のBGMを堪能できるぞ。

ワールドヒーローズ2JET イメージアルバム

ポニーキャニオン／8月19日発売／¥2,500(税込)

ADKサウンドファクトリーによるイメージアルバム。「USAのテーマ」などボーカルバージョン2曲を含んだ12曲を収録。初回特典として描き下ろしポスターがついてるぞ。

第2回ハドソン スーパーキャラバン Hi-TENキャラBOM 恒例の夏のキャラバンが今年も始まるぞ。7月21日の東京・新宿NSビルからスタートし、8月31日までの夏休み期間中に全国31都市で順次開催される予定。入場は無料。くわしい内容については、ハドソン（03-3260-4622）まで。

DENGEKI玉手箱
ユナ
ポリリーナ
ユーリィ
イラスト／水玉螢之丞、十羽織和麿、白虎かなめ

電撃水玉えんじん
いつか王子さまが…の巻

爆発! フリートークコーナー

やほー、桃美だよん♡　今年の夏はすごく暑いけど、負けないでがんばろうね！　それでは、おたよりを紹介しま～す♡

▲高知県・月丘澪乃さん　キャラの個性がいいですよね！（理恵）

■いきなりだが、ＰＣエンジンは本当によいですね。ソフトもスーファミとくらべたらすごく安いし。そーいえば、ＰＣエンジンが出たときの記念すべき第１作めのゲームはなんだったんだろーか。教えてくださーい!!〈宮城県・ゆめのせいれいさん〉

▲神奈川県・ペリ犬さん　ＰＣ版で早く遊びたいですわ！（竜子）

●'87年10月30日に発売されたハドソンの『上海』と『ビックリマンワールド』が最初の作品です。なんと今から７年近くも前に出ているのよね！

■ハガキを送る時期について聞きたいのですが、やはり月始めに送ったほうがいいのですか？　月末に送るのは載りにくいような気がするのですが。〈三重県・劉備玄徳さん〉

●月末だと次の号にまわされることが多いので、そう思うのかも。私が編集部におたよりを取りに行く日がしめ切り日になるんだけど、学校の関係もあって月によってかなり変わっちゃうのよね。でも、20日頃に届いていれば次々号（８月20日頃なら９月末売り号）に間に合うと思いますよ！

▲愛媛県・祈世姫さん　続編のストーリーが楽しみです♡　（理恵）

■私は『ザナドゥ』のファンです。ある期末テストの３日前、友人から電話で「メディアって何？」と聞かれた。私は迷わず「ソフィアのお付き!!」と答えた。ところが３日後、私はテストに向かいながら気づいた。友人が聞いたメディアは……社会の公民に出てくる情報のメディアだった。友人に後から聞くと、しっかりと彼女のテスト用紙に「Ｑ：メディアとは何か？　Ａ：ソフィアのお付き」と書かれていた。本当に、本当にゴメンネ。本当に……ごめん……。〈静岡県・かるらさん〉

◀神奈川県・突きーよんさん　うらやましい。

●はたから見ていると笑える光景なんだけど、当事者にとっては……。こういう場合なんて声をかければいいのかしら？　困っちゃうね。

■ＰＣエンジンは『Ｆ１サーカス'92』以来、Ｆ１物が出てないぞー!!　スーパーファミコンやメガドライブでは出ているのに、どうして！　他のハードに負けないようなＦ１ゲームをお願い、メーカーさん！（特にニチブツさん）〈山口県・ＴＡＧｃｈａｎさん〉

●片山選手ががんばっているだけに、私も深夜のＦ１中継を楽しみに見ています。レースゲームはヘタだけど、でも出ないのは寂しいな。

▲福井県・風生さんどんなゲームになるのか楽しみ！　（桃美）

■『Ｖ.Ｇ.』発売!!　超っうれしーです♡　私は女ですが、このゲームはすごい！　ぜったいお金を貯めてやる！〈千葉県・ポプリさん〉

●かわいい女の子は、同性の女性から見てもかわいいもんね♡

扉イラストよりひとこと

バロム・1

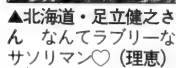
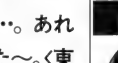
ども、十羽織です。さてさて、今回は『銀河お嬢様伝説ユナ2』ですが、ゲームの発売を待ちかねている読者さんも多いのでは？　で、今年の夏コミに、私のサークルが出てます。月曜「ワー58b」です。よかったらのぞきに来てね～！　このバロム１のオープニングテーマは最高！　仕事中に聴いてるんですよ！　ではまた。

■最近流行の(?)キャラ育成シミュレーションゲーム、おねーさんとしては男の子キャラも育ててみたいぞー。〈京都府・竜堂未完さん〉

▲北海道・足立健之さん　なんてラブリーなサソリマン♡（理恵）

●どういうエンディングがあるのかな？　プロスポーツ選手、お婿さん、お坊さん、総理大臣、王様、ホスト、とかいろいろあったりして(笑)。

■1度でいいから、ＴＶのボリュームをおもいっきり上げて『スナッチャー』とか『ウインズ・オブ・サンダー』とか『イースⅣ』とか『超兄貴』とかをプレイしてみたい。しかし最近の住宅事情を考えると、できないんだよね。〈大阪府・みがわりくんさん〉

●そういう場合は、ＴＶにヘッドホンをつないでプレイすればだいじょーぶっ！

▲東京都・影さん　かなり本格的なＲＰＧだそうですわね。(竜子)

■『エメラルドドラゴン』や『風の伝説ザナドゥ』等を続けてやって、やっぱりＲＰＧが最高だと思ってたけど、『ときめきメモリアル』をやって考えが変わった今日このごろ。電撃ＰＣエンジンのソフトレビューに「問答無用でともかく買い」となってたのは、まさにそのとーり。全員クリアしてなお、見てない特別なグラフィックが数枚あるほどのボリュームで、長時間遊べました。個人的には鏡さんと○○○さんの告白がひとひねりしてあっておもしろかった。良質のソフト、コナミさんありがとう。〈東京都・ＳＬＧ第２の人生さん〉

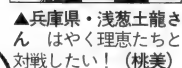
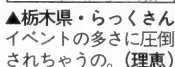
●『ときメモ』をやりたいがためにＰＣエンジン本体を買った人も多いそうです。すごいゲームだよね！　実際、とってもハマるし(笑)。

▲栃木県・らっくさん　イベントの多さに圧倒されちゃうの。(理恵)

■やっぱり『スナッチャー』はシブくてよかったな～。コナミさん、続編作らないのかな～。せっかく細かい設定もあるんだから。『ときメモ』もいいけど、続編出してくださいよ～。もう１回ギリアンを見たい。〈東京都・露水竜さん〉

●ギリアン、ハジルをはじめ、登場人物すべてに存在感がありました。同じスタッフによる『ポリスノーツ』というゲーム（３ＤＯやパソコンなどで発売予定）も、ぜひＰＣエンジンに移植してもらいたいですね。

■思うのですが『スタートリング・オデッセイ』のソフィアは３年間も修行をつんだのに、レベル１で魔法をひとつも持っていない上に、超～弱い。おかげでソフィアに会いに行くために、レオンのレベルを上げたのはいったい……。あれにはまいりました～。〈東京都・画竜点睛さん〉

▲兵庫県・浅葱土龍さん　はやく理恵たちと対戦したい！（桃美）

▲富山県・平成バカさん　どんな敵が出てくるのかしら？（竜子）

●よく考えてみると、どんどん新しい魔法を覚えてしまうキャラの方が異常なのかもしれません。何年間も修行をしないと魔法を覚えられなかったら、ゲームにならないだろうけどね(笑)。

■この前ひさびさにソフトを２本買ったら、１週間後ぐらいに他の店でセールがあって、２本で4000円ほど安かった。これがマーフィーの法則というやつか!!〈大阪府・ゲララさん〉

●遅ればせながら、私も「マーフィーの法則」という本を読みました。マイナス思考してしまいそうな自分がイヤ(笑)。

▲神奈川県・まことさん　はやく悟空たちに会いたいな♡（理恵）

■最近「オタク」という言葉をよく使いますが、「あることを極め、そのことについては他の誰にも負けない」と考えれば結構すごいことだと思うんですが、どうでしょうか？　自分は「オタク」と呼ばれるのはさけますが。〈大阪府・ＫＩＹＯＭＩさん〉

●おたよりの最後の部分でもわかるように、「オタク」という言葉にはマイナスイメージがつきまとっていますからね。

■広告のＤＵＯ－ＲＸにセットしてあるＣＤロムが裏表逆なのはなぜですか？　気になって夜も眠れないので教えてください。〈高知県・Ｎ・Ｉさん〉

●ふつう、ＣＤロムの表

▲大阪府・るらら星人さん　女性キャラがキレイなのよね。(桃美)

MOMOMI

今回は・・・・・
私達のよくみた…
「テレビ番組」
だよ～ん!
私は定番アニメ、
『サザエさん』ねっ!!
もうむかしなら
見てたわっ

コママンガSPECIAL

◀千葉県・くみＰさん　ときめきメモリアルでゴザル。　名字が同じだと思ったら、実はそういう関係があったなんて(笑)。３コマめの表情が♡

by くみP

面にはゲームタイトルなんかが印刷されていますよね？　でも広告で使われているＣＤロムは、印刷されていない物を使っているんです。裏表を逆に入れているわけじゃないので、ご心配なく（笑）。

▲北海道・北館ゆみさん　なんで人気が集中するのかな？（理恵）

■おもちゃショーに行ってきたっス!!　電撃ＰＣのブースはすごかったぜ！　特に『女神天国』のスロットはすげーぞ！　参加券くばっている人なんかすごく大変で死にそうだった。まわりの人たちがみんな狂信者だと思うとおそろしい。ちなみに私は『女神天国』のポスターをもらって超ＨＡＰＰＹでした。そんなわけで『女神天国』の発売日を首を長くして待つ今日この頃です。〈埼玉県・無礼講さん〉

●私は残念なことに行けなかったんだけど、いろいろと盛り上がっていたみたいですね！

■ＤＵＯ－ＲＸってなんだよ。当時４万円以上したＤＵＯ買って６ボタンパッド買った自分はいったい……。しかも６ボタンパッドつきでＤＵＯ－Ｒより１万円も安いとは。最初から安くしろＮＥＣ!!〈新潟県・海火呼さん〉

●いいたいことはわかります。でも、メーカーが努力し続けたからこそ価格を下げることに成功したわけでしょ？　当時に今の技術力があれば価格も下がっていたはずだけど、それをいってもナンセンス。ＲＸからＰＣエンジンユーザーになった人たちよりも、ずっと前からＰＣエンジンのゲームを楽しめたんだしね。では、また来月!!

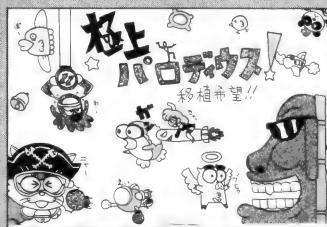
▲北海道・水神有気さん　続編を出してくれないかしら？（竜子）

■やっぱ『究極戦隊ダダンダーン』すよ。「だんだだん」（うっ、字がわからない）に似たネーミングといい、子門真人のナイスな主題歌といい、コナミのセンスを感じる作品っす。〈大阪府・ゲララさん〉

●敵の３悪人がタ○ムボカン系なのもおいしい。移植するなら、主題歌を３番まで入れて欲しいぞ（笑）。

■ファミコンのＲＰＧ『天地を喰らう』の『Ｉ』と『II』をＰＣでしたいなぁ。音楽がよかったし、何よりも絵がいい。これにビジュアルがついて声が出た時にゃあーた、もー最高でんがな。ついでに『III』も作って欲しいよー。〈広島県・偽姜維伯約さん〉

●これって結構おもしろくなりそうだね。

▶北海道・高都むうさん　原作のキャラの魅力を、ＣＤでぜひ再現して欲しい。

▲北海道・ろむなすさん　マイキャラやボスキャラ、ステージの設定などがとにかく魅力たっぷり。ぜひＰＣで遊びたいぞ！

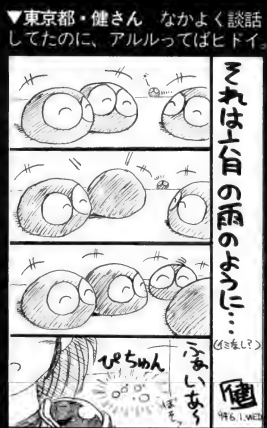
■セーラー服のアテナにもう一度会いたい！　ということで『サイコソルジャー』を移植して欲しいです。〈石川県・神無月さん〉

●彼女たちは意外なことに、対戦格闘ゲームのキャラとして復活しちゃいましたね。詳細は電ＮＥＯを参照のこと。

▲青森県・ひっかき猫さん　かなり原作のイメージが出ているゲームです。

▼熊本県・島津弥七さん　セガの作品だけに難しいだろうけど、何とか！

▲宮崎県・ＴＯＵＴＥＴＵさん　もう少し操作性をよくして欲しいね（笑）。

▲広島県・風の吹くままさん　忍者といえばクリティカル！（笑）

▼東京都・健さん　なかよく談話してたのに、アルルってばヒドイ。

▲神奈川県・30面ダイスさん　ぷよといっしょに弾けるかーくん…。

▼青森県・ぞうさんＺさん　このタムリンってほとんど鬼！（笑）

▲埼玉県・お家田靖子さん　そしてゲームはエンディングへ（笑）。

ヒミツの花園♡

担当：白虎かなめ

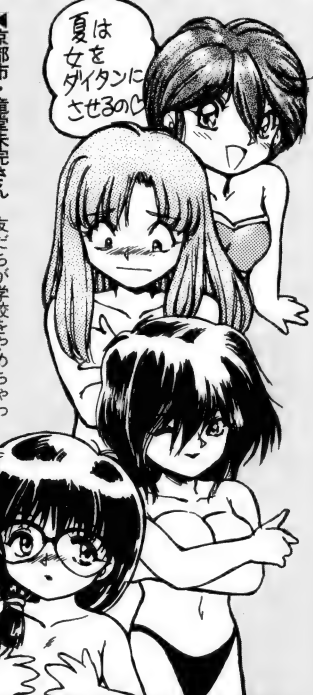
ニ～ハオ！ ワタシ鈴麗ネ。もう夏真っ盛り！暑い日ばかりで、ワタシ、もうフラフラヨ。今月は、ワタシたちライバルのイラストがたくさん届いたネ。相変わらずミスズの人気は高いケド、ワタシも負けてないヨ！ 今月の1番は、E・桜さんに決まりネ！

▶愛知県・高綾こうのさん やっぱり髪を縛ったほうが…。手前のさおりさんがかわいい♡

◀北海道・E・桜さん トーンの使いかたが、とってもサワヤカですね～！ あんまり暑いので、とってもこの絵にひかれました♡

▶東京都・OGA-Iさん これは要チェックだよネ。もちろんみんなも買うよネ♡

▶神奈川県・おきさん そうなのだ☆ 久美ちゃんは怒っててもきゃわいいのだ♡

▶京都市・竜堂未完さん 友だちが学校をやめちゃったんだって。心配している気持ちが伝わってきます。

◀神奈川県・ペリ犬さん 電車の、車内吊りの広告でほんとにありそう。とてもドラマを感じさせる1枚ですね。

▲埼玉県・ふるだぬきさん かなめは、『V.G.』の優香といっしょなの♡

▼千葉県・九城勇樹さん 電撃CD文庫の漫才は傑作だよね♡ 5人組は、まだまだ健在なり！

かなめで～す。『誕生』発売間近ですね！ 発売後には「花園」もひさびさに大特集の予定で～す♡ それから、コミケにかなめも参加しま～す。新館1Fのどっかで～す

低レベル冒険者のための T・RPG講座

担当：びいず羽岡

はい、そんなわけで、知ってる人からすれば「はずかしい」かもしれない…ウキウキ初めてのT・RPG講座です。

前回、T（テーブルトーク）・RPGっていうのは、マスターという「コンピュータ役」の人とプレイヤーが対面して座り、〝お話〟しながら遊ぶゲームだというふうに説明しました。が…そんなふうに書かれても、初心者様にはいまいちわからなかったんじゃないかなぁ？　今回はとりあえず、T・RPGをプレイしている状況を生中継してみましょう（この形の文章はリプレイ小説なんて言われている。業界では「ロードス島戦記」（角川書店刊）のリプレイが最も有名）。

〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰

●マスター：キミたちパーティは今、竜の城と呼ばれるこの国最大の迷宮の入り口に立っている。目の前にそびえ立つ第1の門には鍵がかかっていて開きそうにない…さあ、どうしよう？

★プレイヤー1：オレたちの目的は、この迷宮の奥に眠る「紅の水晶球」だから…やっぱここは鍵を外さないと。

★プレイヤー2：でもさっき行った街の情報によると、この門の鍵は聖域警邏隊の隊長、槍のカーディナルってじじいが持ってるって。

★プレイヤー3：強そうですよねぇ…隊長さんですから…。あたしたち、全員レベル3だから…勝てないでしょ？

★プレイヤー1：よし、じゃなんとかして鍵無しでこの大きな門を開けよう！

●マスター：……（ムチャなこと考えるなぁ…この人たち…カーディナルに会いに行けばすぐに鍵をもらえるのに…）。

〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰

▶埼玉県・西川桐子さん　ウキィ…前回の基本講座がわかんなかった？　こうなったら個人講座だ！　オレに身を任せてみ（笑）。いやか…。

ってな感じで次々にお話が進んでいきます。なにせ、しゃべくりだけで構成される世界だから自由度が高い。シナリオはプレイヤー次第なのだ。その辺がT・RPGの一番の魅力…かな。

次回は具体的な例（システム等）をあげて危険な世界に貴方を誘ってみましょ。

㊮じゅもんがちがいます!!

担当：互換機・YAS

夏だ！　というわけで、泣けるほど暑くなってきた今日このごろだけど、三重県の劉備玄徳がおもしろいことを書いてきたので紹介しよう。「先日足の小指を柱におもいっきりぶつけました。さすらずに耐えようとしましたが、がまんできませんでした」あるある！　これメチャクチャ痛いんだよね。オレも経験あるけど、どうして小指だけ、ああもうまくぶつけるんだろう。何か秘密が隠されているに違いない（ないない）。と、こんな感じで他にも何かふざけた話があったら、ハガキの端にでも書いて送ってね。

ハロー ダイヤルQ
（餓狼伝説2）
石川県・神無月さん

㋟常連目指してガンバるということで、こちらも応援するぞ。

見た目 バカな椅子
（女神天国）
岐阜県・三井生命さん

㋟見た目はバカでも、ようは中身。案外座りごこちいいかもよ。

世田谷のイモリ
（聖夜物語）
東京都・NISINAさん

㋐東京ネタだが、これだけ元のイメージを崩せればOK。

今月のイチオシ
新・毛ガニせんべい
（真・女神転生）
三重県・劉備玄徳さん

㋟ギャハハ、本当に商品としてありそうだなこりゃ！　よく考えるとなかなかおいしそうだぞ。腹も減ってきたし。

あの椀にはありあまる塩
（アドヴァンスト・V.G.）
岡山県・科学屋さん

㋟それだけの塩分をとったら間違いなく高血圧で死ぬぞ……。

電撃NEO・GEO推進委員会

今月は大きくページをいただいたので、みなさんのイラストもババーンと大きく載せてみました。横描きのイラストも、もっと送ってね！

ＮＥＯ・ＧＥＯの新作が２本、ＳＮＫの『ＴＨＥ ＫＩＮＧ ＯＦ ＦＩＧＨＴＥＲＳ'94』とＡＤＫの『痛快ガンガン行進曲』が発表になりました。どちらも、これまでの対戦格闘ゲームとは、少し変わったシステムのゲームなので、操作に慣れるのに、多少時間がかかるかも。でも、その先にすっごい壮快感が待っていそう！　早くアーケードで遊んでみたいな！

◀熊本県・島津弥七さん　そういえばこの２人、剣を持った鎧の麗人（＆高ビー）という、非常に似たシチュエーションなのに、イメージが重ならないよね。

▼神奈川県・モーケーさん
数回お互いの攻撃が相殺されると、緊張感がピーク！

▲福島県・朱理和都さん
なかなか移植決定しないね。やはり無理かなぁ？

◀兵庫県・聖麗さん　はやりのハウスでなくユーロっぽいのは、設定の時代背景が、昔の話だからなのかな？

▲兵庫県・浅葱土龍さん　いつもありがとうね！　それにしても、すごいトーン（笑）。ハンゾウが、なんか若くてかわいいぞ。

▶埼玉県・水沢あきらさん　初めまして！　ハガキの表の、ナコルルに負けました（笑）。２人ともよい表情してます。ナコルルの腕も夏向けで、涼しそうでよいね。

▶東京都・霧水竜さん　あのシルエットには、誰もがだまされた（？）。あるいは本当だったりして…。

▶宮崎県・ＴＯＵＴＥＴＵさん　『ＦＨダイナマイト』はやっぱりザジィだよね。下手なんて言わないで、女の子の絵も描いてね！　たくさん描けば、絶対上手くなる！

▲千葉県・遠野めぐみさん　すぐに姿を消しちゃったけど、このゲームは僕も大好き。デコさん、ＮＥＯ・ＧＥＯに移植しませんか？

マニア通信

担当：西川ロタマ

やっほぉ～っ♡　みなさまお元気してましたかぁ～？　タマは相変わらず元気ですぅ（笑）♡

ところで……、このコーナーでもたびたび話題に上っているコミケでありますが、もうすぐ開催されますねぇ。ちなみに8月の7、8日（晴海の国際見本市会場）だよぉ～ん。興味のある人は行ってみるべしっ！　それからタマもちょこっと手伝った同人CD（TROUBADOUR RECORDっていうところなのだ。行ってみてちょ♡）も出るので、よろぴくねん♡　ちょっと自信作(笑)。

まえふり長ぁ～くなっちゃったけど、今月のマニ通いってみましょぉ～っ♡

■アスキーコミックから発売中の此路あゆみ先生の「プリンセスメーカー～女王様になりたい～」をおススメします！　ガイナックスのパソゲー、『プリメ』をマンガ化した作品です。此路先生の描かれる主人公「プリメーラ」は、ゲームのキャラに負けないくらいかわいいです！〈東京都・山野拓　改め　OGAIさん〉

●かわいいイラストどぉもありがとぉ♡　載っけられなくてゴメンねぇ～(涙)。えぇ～っと……コミケ会場でお会いしましょう(笑)。ってぇのはさておき、がんばってくださいねぇっ♡

ハーフムーンにかわるまで

▲石川県・渡辺むつみさん　Hですねぇ～っ、Hですねぇ(笑)。タマはあまのじゃくだから載せちゃったよぉ～ん。

◀東京都・DIOさん　遅れたけどスペシャルでやったざます。ダメ？　で……「JOKER」シリーズは読むざます、読むざますよっ！　読まなきゃダメざますよっ！　めっ。と、いうわけで…まだおススメがある人はよろしくです！

▼岐阜県・たいにゃんさん　なかなかスグレモノ感あふれるマンガですな。ふにゃふにゃ。タマも読んどりますよ。でも単行本でしか読んでないからナニですが(笑)。でもタマ「グルグル」が好きだなぁ。たいにゃんさん、好き？

夏休み おおすめ本

自称"SF好き"ならずぇったい読んでほしーのは創元文庫「ワイルド・カード」シリーズ。アメコミ有ノリで展開する何でもアリなエスパー戦争ざんす。①「大いなる序章」②「宇宙生命襲来」③「審判の日」各上・下が出てるっす。

TRPGにもなってるのだ。

和モノがいい人は小野不由美だっ！新潮文庫「魔性の子」とX文庫白背「十二国」シリーズはファンタジーをたく必読だ！　山田章博さんのカバー＆さしえもいいんだよコレが

ひぃぃ!!　ああっタキィってばかわいそうっ　でもカオが笑ってるヤツ。

毎回ひどい目に会うキャラなのよ

どーしてぼくばっかりこんな目に…。（そりゃかっぱ作者のシュミでしょー）

ドクター・タキオン♥ 異星人で貴族で化学者で女タラシで美形でワースト・ドレッサーでチビ。もー理想の「いぢめられキャラ」だわよ♥

電撃 水玉さんじん

マニア通信出張版（ってヤイ）の巻

こねてひねって乾かして削って盛って削って盛って削って磨いて…楽しいっす。

おおっヘタクソっ

MDゲームのキャラ…だってとんがり耳だし～

おたより、お待ちしてま～す♡

理恵：本当に、今年の夏は暑いわね…。
桃美：なんにもする気がなくなっちゃうよね～。
竜子：こんな暑い時こそ、クーラーの効いた部屋でゲームをするのが最高のぜいたくよね！
理恵：でも、体が弱ってしまうわよ～。
桃美：海にでも行きたいなあ…。けっきょく楽しみにしていた、おもちゃショーにも、行けなかったし…。
理恵：ねえ、今月のお仕事が終わったら、3人でプールに行きましょうか？
桃美：さんせーい！
理恵：適度に体を疲れさせるのも必要よね。読者のみんなも、クーラー慣れには気をつけてね。
桃美：終わったー！　それじゃ、まったねー♡

あて先
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部「DENGEKI玉手箱」各コーナー係

電撃PCエンジン 9月号愛読者アンケート

P.192の賞品の中から欲しいものの番号とこのアンケートの回答、そして必要事項をこのページについているハガキに書いて送ってください。しめ切りは8月29日(消印有効)です。

1 あなたが所有している(または家庭内で自由に使える)パソコン・家庭用ゲーム機はどれですか? ハガキの欄に所有している機種の番号を記入してください。
①NEC PC-9801シリーズ
②NEC 98MATE/MULTiシリーズ
③EPSON PCシリーズ
④FM-TOWNS ⑤X68000/68030
⑥Macintosh ⑦IBM-PC/AT互換機
⑧スーパーファミコン ⑨ファミコン
⑩ゲームボーイ ⑪PCエンジン/DUO
⑫メガドライブ ⑬メガCD
⑭NEO・GEO ⑮3DO
⑯レーザーアクティブ ⑰その他

2 あなたが次に買いたい機種はどれですか?(1の選択肢のなかからひとつだけ)

3 ゲームを買うとき、重視するポイントはなんですか?(3つまで)
①雑誌の記事 ②雑誌の広告
③テレビCM ④ソフトハウスの名前
⑤ゲーム開発スタッフの名前
⑥(シリーズものの場合)前作の面白さ
⑦ゲームのジャンル ⑧店頭デモ
⑨友人・知人からの口コミ ⑩価格
⑪パッケージの画面写真 ⑫その他

4 あなたの好きなゲームのジャンルは、次のうちどれですか?(ひとつだけ)
①シミュレーション
②ロールプレイング
③アクションロールプレイング
④アドベンチャー ⑤シューティング
⑥アクション ⑦パズル
⑧思考型(将棋・麻雀など)
⑨育成型 ⑩その他

5 あなたが趣味や遊びに使えるお金は、月あたり平均いくらくらいですか?(1000円単位で)

6 ゲーム以外の趣味、関心事はどれですか?(5つまで)
①読書(コミック以外)
②読書(コミック)
③音楽鑑賞 ④音楽演奏
⑤絵画・イラスト ⑤投稿
⑦パソコン使用(パソコン通信など)
⑧ファッション ⑨自動車・バイク
⑩模型製作
⑪一般のTV・映画・ビデオ
⑫アニメ・特撮のTV・映画・ビデオ
⑬歌謡曲・芸能・アイドル
⑭ゲームミュージック
⑮グッズ・新製品(ゲーム機・ソフト以外)
⑯遊園地などアミューズメントスポット
⑰Jリーグなどのスポーツ ⑱その他

7 友人との間の遊びに関する話題はどれですか?(6の選択肢のなかから5つまで)

8 あなたが今年に入ってから新作ゲームソフトを買ったお店はどこですか?
(一番多い場所)
①デパート・百貨店
②量販店(ダイエー、西友など)
③ディスカウントショップ
④おもちゃ屋 ⑤中古ショップ
⑥パソコン専門店 ⑦大型電器店
⑧コンビニエンスストア ⑨その他

9 次世代ゲーム機で一番注目している機種はどれですか?(ひとつだけ)
①ソニー「プレイステーション」
②松下「リアル(3DO)」
③任天堂「プロジェクトリアリティ」(仮)
④セガ「サターン」 ⑤NEC「PC-FX」
⑥パイオニア「レーザーアクティブ」
⑦その他

10 あなたが9で答えた機種で遊んでみたいゲームのジャンルはどれですか?(4の選択肢の中からひとつだけ)

11 あなたが9で答えた機種で遊んでみたいソフト名があれば1つ書いてください。(移植もの、シリーズなど)

12 次世代機の価格について、あなたはいくらぐらいなら買ってもよいと思いますか?
①2万円以下②3万円以下③4万円以下
④5万円以下⑤6万円以下⑥6万円より高くてもよい

13 あなたが9で選んだ機種を注目する理由は何ですか?(2つまで)
①移植ソフト ②オリジナルソフト
③処理速度 ④表示色 ⑤CD-ROM搭載
⑥マルチメディア対応 ⑦デザイン
⑧ハードメーカーの信頼度 ⑨その他

14 パソコン通信にどの程度興味がありますか(パソコン所有の有無に関係なく)
①すでに利用している
②機材はあるがやっていない
③やってみたい ④興味ない

15 今年に入ってから中古ソフトを何本買いましたか?
①買ってない ②2本以下 ③3〜5本
④10本以下 ⑤11本以上

16 あなたが大切にしているゲームソフト(中古ショップに売りたくないと思うソフト)はどのようなソフトですか。(5つまで)
①マルチエンディングで何度も楽しめる
②キャラクターに愛着がある
③友人などみんなで楽しめる
④シナリオが面白い ⑤操作性がよい
⑥いつかまたやってみたい
⑦音楽が気にいっている
⑧グラフィックスがきれいだから
⑨まだ何かやり残したことがありそう
⑩高得点を記録したいから
⑪エンディングを何度も見たいから
⑫好きな声優がゲーム内でしゃべるから
⑬持っているソフトは売らない主義

17 あなたは将来どの様な分野で活躍したいと思っていますか
①ゲーム業界 ②ゲームと間接的に関わりがある業界 ③ゲームとはまったく関係のない分野(業種)
④その他

18 17で①か②を選んだ方にお聞きします。具体的にはどのような仕事を目指していますか。
①ゲームシナリオライター ②キャラクター・グラフィックデザイナー ③プログラマ ④ミュージックコンポーザー
⑤出版社または編集・ライター ⑥広告代理店 ⑦レコード会社 ⑧マスコミ関係 ⑨声優 ⑩その他

19 17で①か②を選んだ方にお聞きします。あなたは希望職種で活躍するために現在なにかをやっていますか。
①専門スクールなどに通っている
②通信教育や教材を購入して独学中
③現在なにもやっていないが今後(①・②)を考えている
④特になし

20 あなたは音楽用のMD(ミニディスク)を持っていますか。
①持っている ②持っていない

21 20で②持っていない を選んだかたに質問します。今後MDを購入する予定はありますか。
①近日中に買う ②お金がたまったら
③もっと安くなったら ④悩んでいる
⑤買う予定はない

22 MDについて知りたいことはありますか。
①音質 ②価格 ③重さやサイズ ④市販ソフトの内容 ⑤機能 ⑥操作性・デザイン ⑦その他 ⑧特に知りたくない

23 電撃グループの雑誌を買っていますか? 買っている雑誌を選んでください。
①電撃王
②電撃スーパーファミコン
③電撃PCエンジン
④電撃コミックGAO!
⑤電撃アドベンチャーズ
⑥電撃大王

24 今号の記事の中から、よかったもの3つを次の中から選んで記号で答えてください。
①ゲームソフトランキング
②特集・PC-FXソフト最前線
③特報・麻雀SWORD
④女神天国(ゲーム情報)
⑤聖夜物語
⑥誕生〜Debut
⑦美少女戦士セーラームーン
⑧ドラゴンボールZ
⑨スーパーリアル麻雀PII・IIIカスタム
⑩ゲッツェンディーナー
⑪銀河お嬢様伝説ユナ2
⑫電撃ハードZONE
⑬電撃ネオ・ジオ
⑭読者参加ゲーム・ヴァルツァーの紋章
⑮コミック・サムライスピリッツ
⑯読者参加ゲーム・ルートランサー
⑰ニューズコレクション
⑱DENGEKI玉手箱
⑲コミック・スタートリングオデッセイII
⑳エンジェルボイス・林原めぐみ
㉑プリンセスメーカー
㉒ニューソフトスクランブル
㉓新作ソフトレビュー委員会
㉔ハイパーウォーズバトルジャーナル
㉕神聖ウラワザ帝国
㉖アーケードの王様
㉗カラーチャンネル
㉘とじ込みポスター・誕生〜Debut

25 今号の記事の中から、つまらなかったもの1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

26 今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から1つ選んで答えてください。

27 今号の表紙についてどう思いましたか。
①最高 ②よい ③普通 ④ よくない
⑤最悪

28 「電撃PCエンジン」を毎号買っていますか。
①毎号買っている ②ときどき ③初めて

29 毎号買っている人は、いつ買い始めましたか。年と月号を書いてください。

30 今後ポスターにしてほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

31 本誌以外によく読むゲーム雑誌の名前を2つ書いてください。

32 よく読むコミック雑誌の名前を2つ書いてください。

33 電撃PCエンジンに期待することがあれば書いてください。

☆ゲーム原作・ゲストコミックシリーズ第1弾☆

◇よしみるが描く『スタ・オデII』!!

スタートリングオデッセイII
プレストーリーコミック

微動（後編）

よしみる

Startling Odyssey II

スタートリング オデッセイ

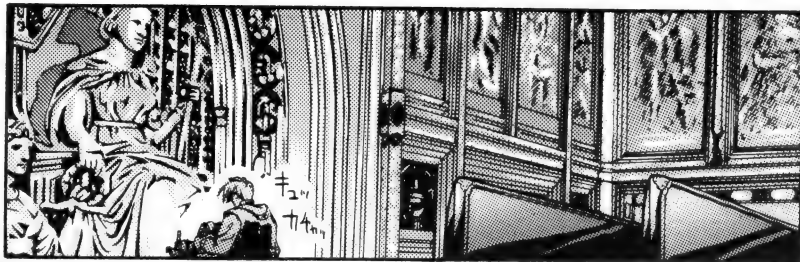
原作協力：坂田文彦（レイ・フォース）

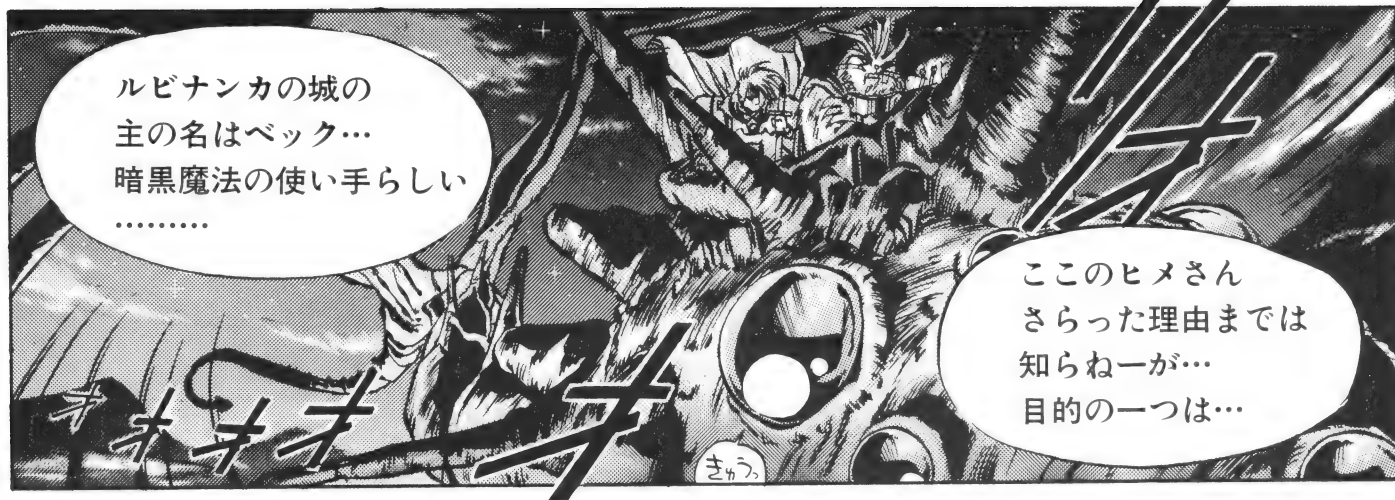
……ロビン…
姉さん…？
あっどこへ！
パトリシア
姉さん!!
スッ
……

前号のあらすじ：ハイネルド王国恒例の王国剣技会で、３連覇をはたした最強の戦士ロビン・ソルフォード。幼き頃から王室のパトリシア姫とともに育てられた彼は、まるで姉弟の様にパトリシアを慕っていた。そんなある日ハイネルド城下にモンスターが現れる。退治に向かうロビン。だがそれは黒幕ベックに金で雇われたパンターによる、ロビンを城からおびき出すための罠だったのだ。巻き込まれたジュリアたちを助けながらモンスターを退けるロビンであったが、彼のいぬ間にパトリシアが城からさらわれる！　はたして……。

その体でなぜ男の気をひこうという気がおきんのじゃジュリア……
もう!!やめてよそーゆーの!!
お前はあのハイネルドの戦士を見とらんからそーゆーことが言えるんじゃ
どーせ魔力すいとられて気絶してましたよーだ!!
あのパンターとかいう男に情けをかけたときなどもうかっこよーてかっこよーて……
罪を憎んで人を憎まず!!
そんなかっこ……だったの?
今思い出してもムネがドキドキするわい……さわってみるか?
いらないわよ!!
じゃさわってやろーか?
………
ロビン・ソルフォードか………

ふうっ
思いっきりプライド キズつけられたってのに このパンター様が これっぽっちも 腹立たねぇ……
お前たちには ユキちゃんの二の舞は 絶対させねぇからよ…
それにしても ユキちゃんには 悪いこと しちまったな…
それどころか 罪悪感さえ ありやがる……
ぴうぴう?
ぴう?
かんべんな ジュニアたち!!
あーーっ!!
キ
ん?
こーやってても 仕方がねぇ…… とりあえず 行ってみっか!

ま　待て!!
話せばわかる……
……って
何で人の話
聞かねぇんだ
この巨乳ねーちゃんは!!
ん？　あ…
ジュニアたち!!
待て！　お前たちに
その技はまだムリだ!!
………
ぱくっ
ころんっ
あっ
ぽんっ
ぽんっ
ぽんっ
ぽんっ
進歩のない
ヤツらぢゃ……
オレ様の
ために
ジュニア
たち～っ
ばたっ
ぐううう～っ
しゅうう
だら——っ
….

ずっと一緒にいてくれる？
守ってくれる？

──で　ここが
ヤツの言っていた
位置にあたります
………？
こんなとこに
城あったか？
城の有無に
ついては
確認済みだ
ヤツ本人に
ついては？
それが……
全くわかりません
ヤツの素性
目的はおろか
名前すら……
それならオレ様が
教えてやるぜ!!!
キサマ何者!?
ばっ
…パンター……
えっ
にゃん
にゃん？
ぱたぱた
よっ

ロビン……
お前の命だな！

ま
お前の強さも
普通じゃ
ねぇがな……

オレ様が知ってるのも
ここまでだ……
…それじゃあな!!

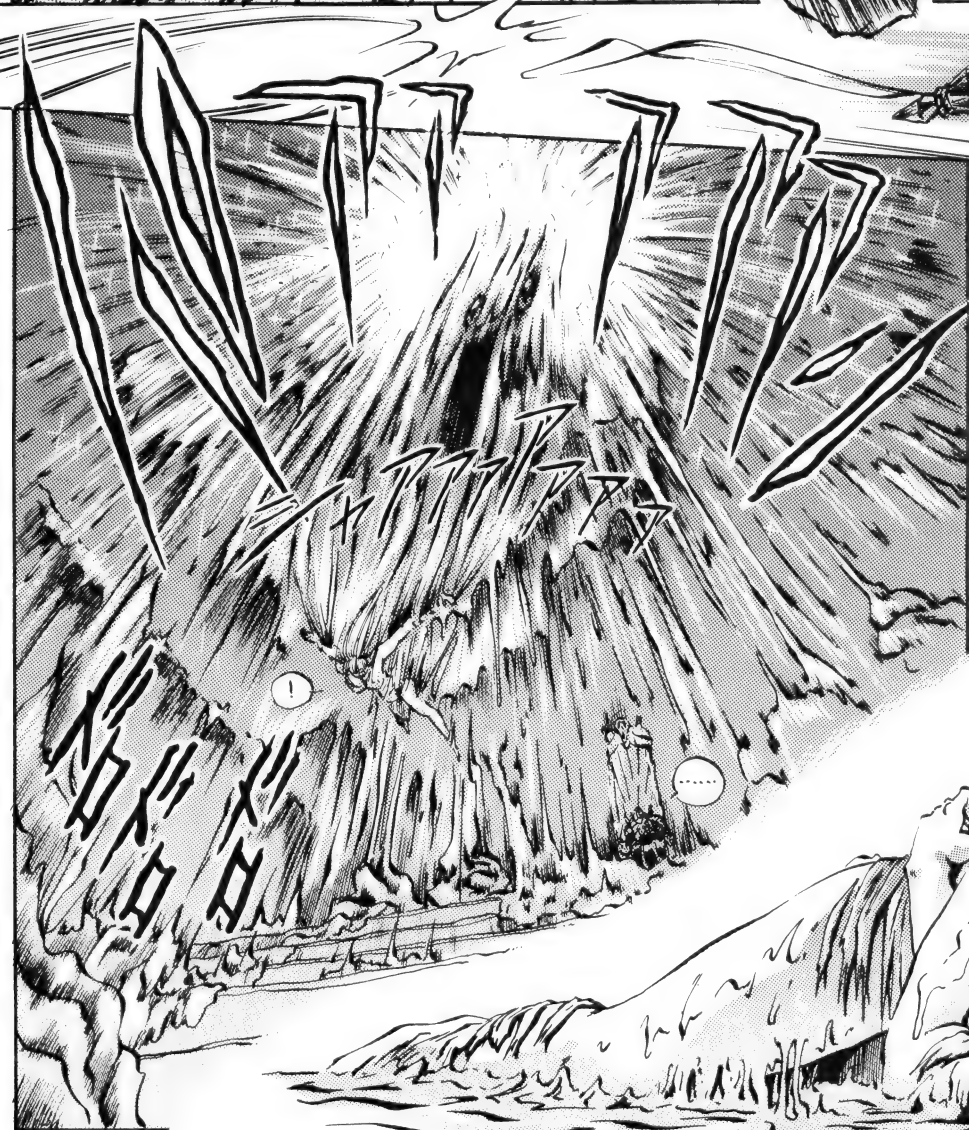
！

お前…
何で……

これで借りを
返したなんて
思っちゃいねー

気をつけた方が
いいぜ……
あいつは
普通じゃねぇ

あばよっ!!

すばらしい…
今まででで一番の
カンツォーネだったよ…
パトリシア姫……
さすが
音楽の心得があると
ちがうねェ….
はあ
はあ はあー

姉さんっ!!
…ロ……
ロビン……
!
……

ごらんの通り
パトリシア姫は
無事だよ……
くあっ
よかったねぇ……
ロビン・ソルフォード…
くっ
!
姉さんを放せ！
目的は
オレの方だろ!!
お前が目的？
電撃コミックガオ!
メビウスクライン
月の石編
◆麻宮騎亜◆
「おまたせ！の麻宮先生復活は超豪華巻頭カラーでの登場だ!!」
10月号8月27日発売

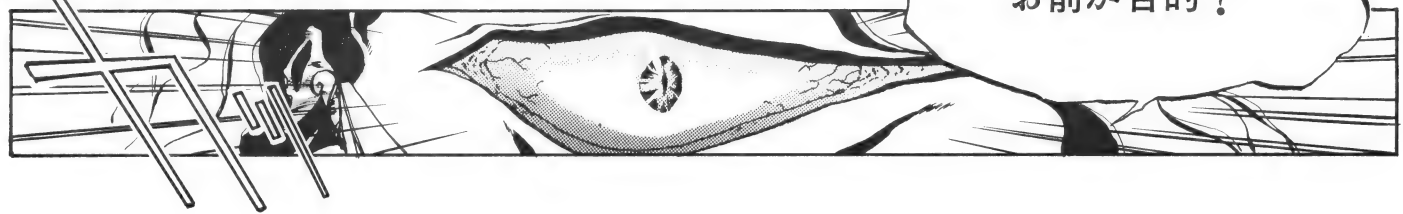
キャアアアア
ロビン！　ロビン――!!
みし みし
みし
お前の命を奪うなど
過程の一つにすぎん…
みし みし
みしっ
みし みし
ちらっ

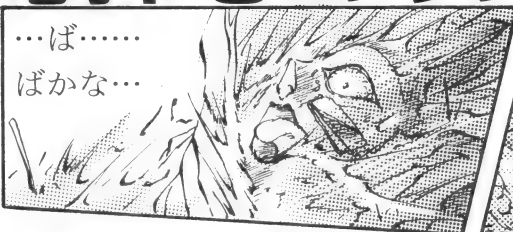
…ロ……
……ロビン…
！

ムダだよ……
パトリシア姫は
これで完全に
私のものとなった…
もうキミの声も
届かないよ……
ひっひっひっ…
……姉さんっ…
パトリシア姉さん…

戦って……
ロ…ビ…ン…
ポロ…

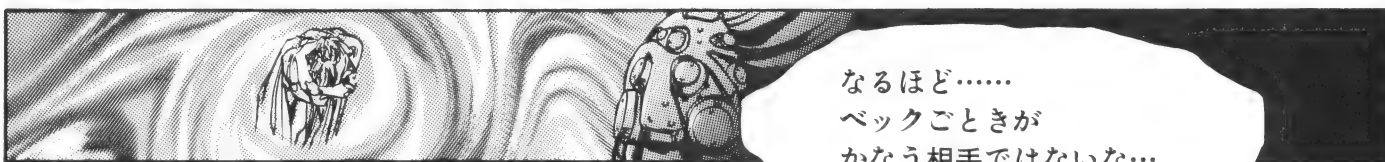
何!?
私のことは…
…気にしないで…
……戦って…
みし
みし
みし
みし

姉さんっ！

エラ
…ゆるさん…
キサマ……
な　なぜだ…
なぜ動ける……
全ての神経が
私の支配下に
あるはず……
絶対に
許さんぞおおおーーっ!!

◇そして新たな冒険へ…。10月21日発売の『スタ・オデII』をお楽しみに!!

◇終わり◇

人気声優の素顔

ANGEL VOICE

No.13

林原めぐみ

megumi hayashibara

PROFILE

誕生日……3月30日　出身地……東京都
血液型……O型　星座……牡羊座
主な出演歴……七つの海のティコ
魔法のプリンセス ミンキーモモ
PC出演歴……らんま½
3×3 EYES

megumi hayashibara

協力／アーツビジョン　ヘアメイク／佐久間こゆき　撮影／中村英良　イラスト／いづみひろの

◆まず最初に、子供の頃の夢を教えて下さい
「本当に小さな頃は、自分は『ゴレンジャー』の中の〝モモレンジャー〟になることを真剣に夢みていましたね（笑）」
◆では、声優になろうと思ったキッカケは？
「小学校6年生の時に、先生にクラスのみんなと『さらば宇宙戦艦ヤマト』を見に連れて行ってもらって、それからですね」
◆看護婦の資格をお持ちだとか？
「一度父が倒れたことがあって（今は元気です）、それで看護婦になろうと思ったんですが…やっぱり声優があきらめ切れなくて……」
◆それでは、看護婦として働いたことは？
「最初の頃は声優の仕事があまり無かったので、病院で働きながら声優をやってました」
◆声優としての初仕事は何でしたか？
「たしか〝富士急ハイランド〟のスケート・リンク脇のDJだったと思いますが……」
◆スポーツは何かなさいますか？
「テニスとスキーは得意ですね。他にもいろいろやりますけど、ボーリングだけは苦手で、平均スコアは36～38ぐらいなんですよね」
◆ゲームはお好きですか？
「『ぷよぷよ』はよくやりますね。それから『バーチャファイター』なんかもやりますよ」

おまたせしました……
それはそれはトビッキリです……

人気声優の素顔
ANGEL VOICE
No.13

また会えますよね？
もちろん！ またすぐ会えますよ……

◆休日はどんな過ごし方を？
「爆睡です。寝るのが好きなんですよ。だから起きるまで、ただひたすら寝てますね」
◆何か趣味はお持ちですか？
「これはかなり上品で〝アロマ・セラピー〟(注)をしてます。自然の香りは気持ちをリラックスさせてくれるから、部屋でひとりの時間を過ごす場合には最適ですよ」
◆そのお部屋のなかはどんな感じですか？
「カーテンとかベッドカバーはパステル・カラーで、明るい感じの部屋です」
◆一年のなかで好きな季節は？
「エアコンが不要な、初夏の頃ですね」
◆洋服の好みとかは？
「とことんいろいろで、何でも着ます。でも〝体型がキューピー〟とか言われているので、ボディコンだけは着れません……」
◆現在、好きな男性のタイプは？
「芸能人で言うと俳優の大地康雄さん。内面的には私の性格に耐えられる人なら、OK！」
◆顔以外でチャームポイントをひとつ
「引き締まった胸。豊満なおなか（笑）」
◆最後に林原さんの野望を教えて下さい
「自分の名前がついた、パフュームかアロマオイルを作れたらいいなぁー……」

注…香りを用いた心理的効果の高い治療法。

オリジナルアルバム第３弾！

SpHERE－スフィアー

林原さんが、おウチに置いてある水晶球を見ていたらピーンと頭に浮かんだ言葉をタイトルにしたという、このアルバム。もちろん大ヒットの、全13曲収録のオトク版でキングレコードより発売中。

今明らかになる『プリメ』にかんする

だれもが待ち望んでいる驚異のビッグタイトル『プリンセスメーカー』その知られざる情報を一挙に紹介!! とくに10月号からスタートする究極『プリメ』連載には注目！ 赤井孝美&ひぐちきみこの超強力タッグによるイラストを毎号掲載と、もう見るしかない!!

その1 ＰＣ版画面初公開!!

ついにＰＣエンジン版『プリンセスメーカー』の画面写真を入手！ 画面レイアウトがコンパクトにわかりやすく変更されている。それに、主人公の女の子もビミョ〜に変わっている。まだＰＣエンジン版が、パソコン版とどのように変更されるかはハッキリと決まっていないけれど、より遊びやすく、より楽しくなることは間違いない。ＮＥＣ ＨＥによると、ビジュアルシーンの挿入や、イベントなどの追加などを考えているとのこと。こいつはもうやるっきゃない！ ってもんだね。

その2 『プリメ1』が12月・NEC HEより発売!

先月号では、発売メーカーが〝マイクロキャビン〟と紹介したけれど、発売メーカーが〝ＮＥＣ ＨＥ〟に変更になったのだ！ これはこの超ビッグタイトルをＮＥＣ ＨＥとマイクロキャビンがガッチリと手を組んで取り組むことになったため。つまり、それだけの超絶ビッグなタイトルなわけだ。老舗のソフトメーカーの力と、ＰＣエンジンの本家の力。その２つが重なり合って、史上最強の名作の誕生となることだろう。発売は12月を予定。期待度満点だね。

これがPC版だ!

◀これが話題のＰＣエンジン版「プリメ」の画面。コンパクトに、遊びやすく変更されている。早くやりたいよ〜。

▲買い物の１シーン。新しい武器も登場するかな？

その3 究極の『プリメ』連載が10月号よりスタート

『プリメ』の情報を毎月見たい！ というキミ!! そんなキミにうってつけの企画が次号10月号よりスタート！ 毎号ＰＣ版『プリメ』の最新情報が満載!! それに加えて、赤井孝美＆ひぐちきみこの２人が毎号オリジナルで超美イラストを描き下ろし!! こんなにスゴイことができるのは電撃だけ。他にもタメになるプリメ講座など、中身タップリ、楽しさいっぱい。乞うご期待！

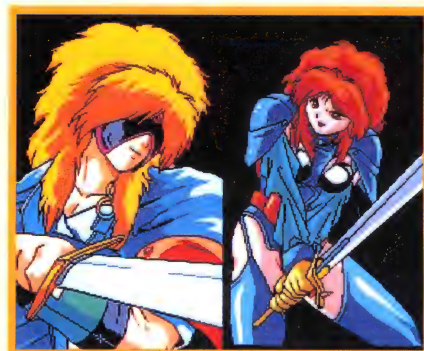
あの
赤井孝美
イメージイラスト
&
ひぐちきみこ
爆笑4コマ
が毎号描き下ろし!

NEW SOFT SCRAMBLE
ニューソフトスクランブル

バステッド

A・RPG | NECアベニュー | SCD専用 | 10月21日発売／¥7,800

開発度 7／13現在 100パーセント

WRITER'S ROOM ●主人公2人のかけあいがえらくユカイなんだな、これが。（ちょろ）

冒頭のストーリーとアクションのツボを紹介しよう！

剣と魔法の世界ストゥーリア。騎士を目指して冒険を続ける剣士ライザと、その相棒で魔法使いのアニタが、モンスター退治を依頼されて目的地の森の中を探索していると、2人の目の前に仮面の男が現れた。男が聞いたことのない呪文を唱えたかと思うと、2人は異世界へと送り込まれてしまうのだった。

◀左が剣士ライザ、右が魔法使いのアニタだ。2人はコンビを組んでいる。

◀森の中で2人が出会った仮面の男は、ライザを「バステッドの勇者」と呼んだ。バステッドとはいったい？

▶ライザたちが考える間もなく、男は呪文を唱えて2人を別の世界へ送り込もうとする。はたしてこの男の目的はなんなのだろうか？

バトルシーンはアクションだ！

フィールド画面などで敵と遭遇して戦闘になると、アクションシーンに移る。ここではライザかアニタを選んで、方向キーで移動、Ⅱボタンで敵を攻撃するのだ。ライザは剣で、アニタは魔法で攻撃するぞ。攻撃しないでいると、パワーがたまって強力な特殊攻撃をすることができる。また、Ⅱボタンを押し続けるとさらに強力にパワーがたまり、満タンの時に手を離すと必殺技を出すことができるのだ！

◀Ⅰボタンでライザはジャンプする。アニタは攻撃方向を固定できるぞ。

▶同じ方向を素早く2回押すとダッシュする。ダッシュ中にⅡでダッシュ攻撃だ。

ライザの特殊攻撃

◀チャージが満タンになる前に離すと特殊攻撃だ。敵を追尾するリングで攻撃だ。

アニタの特殊攻撃

◀アニタの特殊攻撃は広範囲に飛ぶ火球。さらにためると水柱を発射して攻撃する。

パワーをためて必殺技を繰り出せ!!

ドラゴンブラスト

▲刀パワーを竜に変えて敵を追い詰めるライザの必殺技。超強力な技だ。

ライトニングボルト

▲広範囲に雷を落とすアニタの必殺技。なかなか敵に当たらないのが欠点。

聖戦士伝承 ～雀卓の騎士～

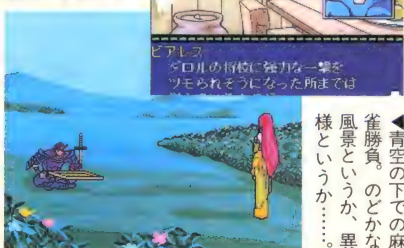
ニチブツ　SCD専用
8月5日発売／¥8,500

開発度 7／13現在 100パーセント

WRITER'S ROOM ●トーナメントモードが熱い！　決勝戦で負けた日にゃあ……。　（タキ）

妙な世界観とノリノリのストーリーがナイスな麻雀ゲーム

ファンタジーな設定に麻雀用語をギッシリつめこんだ、独特の世界観が楽しい麻雀ゲーム。ＡＶＧ風味のストーリーモードは、要所にビジュアルが挿入され、シリアスかつコミカルな物語が展開するぞ。美少女の♡なグラフィックもビシバシ登場するしね。

▶ダマテン、ハコテンといった言葉が日常語のように使われる世界！

◀青空の下での麻雀勝負。のどかな風景というか、異様というか……。

◀水浴び中、敵に襲われ目を回すヒロイン・オリビー（これもお約束？）。

▶でもって、助けにきた2人をぶん殴る……。

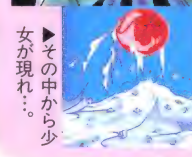
◀ノリのいいストーリー展開がイカスのだ。

ガーディアンドールズのひ・み・つ♡

ダロル軍に支配された国々を解放する、というのがあらすじなんだけど、物語は途中から意外な方向へ展開してゆくことになる。その意外な展開の鍵を握るのが、このガーディアンドールズと呼ばれる少女たちなのだ。

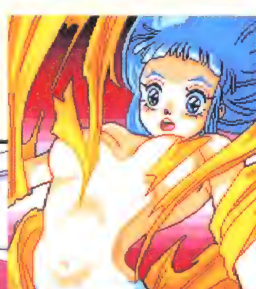
◀各地の遺跡を守護するガーディアンを倒すと……。

▶その中から少女が現れ……。

◀ドールズはみんな、記憶を失っている。

特殊技を駆使して世界を救え!

主人公のビアレスとその仲間たちは、それぞれ職業にあわせた特殊能力をもっている。たとえば騎士のビアレスは積み込み技、僧侶のオリビーは点棒の回復や当たり牌察知の技が使えるんだ。技を使用するには、ＢＰ（バトルポイント）が必要なので、使いどころを考える必要があるけど、上手に使えば麻雀勝負を有利に展開できるぞ。

◀ＢＰは、和了するごとに翻数分だけ増えていく。対局中は、プレイヤーキャラを１度だけ交替することができる。

▶ダロルに支配された国を解放してゆくごとに、より強力な技を修得してゆくことになる。

▲敵の兵士が女の子ばかりなのはなぜ？　なんてことは考えず、牌技をつくして敵に勝て！

トーナメントに勝って女の子と遊ぼう

ストーリーモードをクリアすると、トーナメントモードが遊べるようになる。ストーリーモードに登場したキャラと対戦して優勝すれば、ガーディアンドールズとデートができるんだ。まあ、ちょっとしたビジュアルが楽しめるってワケなんだけど、これがけっこうハマルのだ。

◀ガーディアンドールズは全部で6人いる。

ルール設定
東風戦　半荘
クイタン
カンウラ
フリテン
EXIT
方向キーでカーソルを移動して
Ⅰボタンで変更して下さい。

▲トーナメントでは、ルールを自由に設定することができる。

◀対戦相手はランダムに決まる。5回勝てば優勝だけど、そう簡単にはいかないぞ。

▶トーナメント戦では、特殊能力はいっさい使えない。あくまで正々堂々と勝負するのだ。

スタートリング・オデッセイII～魔竜戦争～

RPG

レイ・フォース　SCD専用

10月21日発売／¥9,600

開発度 7/11現在 95パーセント

WRITER'S ROOM ●美しいビジュアルと重厚なストーリーが圧巻でやんす。　（千代郎）

序盤のストーリーをマップにそって紹介しよう

①ハイネルド城

ハイネルド王国最強の騎士ロビンは、辺境の村ネリアに起きた異変を調べるようにとの王の命令を受ける。義理の姉パトリシアに励まされ、2人の部下と共に出発する。

▲ロビンとパトリシアは血のつながりはないが、本当の姉弟のように育てられた。

▲ロビンは、ハイネルド王から新しい任務を受ける。

◀ハロルドとバルモアの2人は、剣の達人で頼りになる部下だ。

ハイネルド王国周辺MAP

これが今回紹介するストーリーが展開する地域のマップだ。

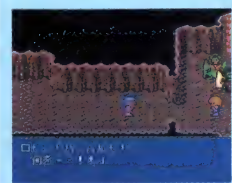
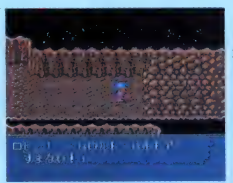
②ネリアの村

ネリアの村に到着した一行は、謎の地割れから続く巨大なドラゴンの足跡を発見する。地割れに入ってみたものの大した成果は得られなかった一行は、村から出る時にハイネルド城が魔物に襲撃されているのを目撃する。

◀この地割れから、なぜこんなに大きなドラゴンの足跡が出ているのか？

▶ものすごい煙が上っているのは、ハイネルド城のほうだ！

③ハイネルド城地下

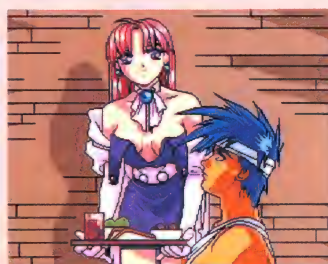
城に戻ったロビン達は、瀕死の王からパトリシアと世界を救ってくれと頼まれ、城の地下道を進んでいくのだが…。

◀地下道を進む一行は、ドラゴンに遭遇する。その時、バルモアが！

◀ロビンを逃がすため、道をふさぐ2人。ロビンは進むしかなかった。

④ヘイルボート山

一刻も早くパトリシアの後を追うために山道を急ぐロビン。だが、吊り橋の所で運悪く地震に見舞われる。橋が落ち、谷底に落ちていくロビン！

◀降ってくる岩をかわしきれず、ロビンは橋ごと谷に落ちていってしまう。

⑤ポートリアルの村

ケガをしたロビンは、ポートリアルの村の少女ジュリアに助けられる。束の間の平和な時間をすごすロビン。だが、ここにも魔の手は迫っていた。

▲魔導士の力と医術を身につけたジュリアは、ケガをしたロビンをやさしく介抱してくれる。

◀しかし、この村にも魔物が襲ってきた。城を襲った魔物と関係があるのか？

MAD STALKER
マッドストーカー ～フルメタルフォース～

ACT

NEC HE SCD専用
9月15日発売／¥5,800

開発度 7/11現在 100パーセント

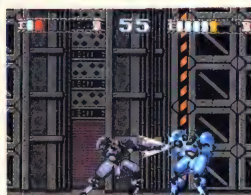
WRITER'S ROOM● それぞれのメカがかっこよく動くので、それだけでも燃える。（T）

暴走する戦略コンピュータを破壊せよ!!

西暦2142年、大西洋上に浮かぶ人工島アルテミスシティは戦場と化した。発掘された、大戦後期の戦艦の戦略コンピュータ〝オメガ〟が暴走し、戦艦に搭載されていた〝失われた技術〟のひとつ〝スレイブギア〟が任務を果たすべく出撃したのだ。…というのが、IP用のストーリーモード。全6面を戦い、オメガを止めるのが目的だ。

▲ステージの間には、ビジュアルでストーリーが展開。

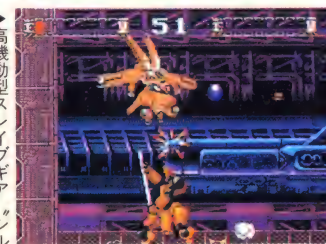
St.1 市街地

◀研究用に供出され、有人化のテスト中だった3体のスレイブギアとそのテストパイロットたちは、その高い戦闘力から臨時部隊として最前線に投入されることになった。数百体のスレイブギアが暴れる市内で、激しい戦いがはじまる。

St.2 地下作業区

◀研究施設を破壊して逃走したライジングドッグを追って、地下作業区〝ジオフロント〟へ向かう。迷路のようにいりくんだ地下通路の先に待ちうけるライジングドッグは、さまざまな特殊兵器を装備した、強力な最新鋭機だ。

St.3 軍施設

◀事件の原因は、発掘された戦艦の戦略コンピュータであることが判明。戦艦のある軍のドッグに潜入する。

▶高機動型スレイブギア〝シルフィード〟が空中から襲う！

METAL ANGEL2
メタルエンジェル2

SLG

パック・イン・ビデオ SCD専用
'95年1月予定／¥8,900（予）

開発度 7/11現在 60パーセント

WRITER'S ROOM● 女の子たちもよりかわいくなってグー。イベントが楽しみっす。（T）

戦う美少女育成SLGがパワーアップして帰ってきた!

技術の粋を集めたバトルスーツを身につけて戦う〝フルメタルバトル〟の選手である美少女を育成するSLGの続編。イベントやシナリオも、さらに充実して登場だ！

▲企業おかかえのプロチームという設定なので、資金の心配もしなければならない。ランキングが上がれば、資金も増えるぞ。
◀トレーニングの成果は、選んだコーチによっても変わってくる。よりよいコーチを雇うには、もちろん多くの資金が必要なのだ。

メインキャラは3人に！

今回は、3人の候補者の中からひとりを選んでじっくりと育てるシステムになった。ライバルや、前作のキャラも登場するぞ。

◀体育会系で、負けず嫌いの熱血少女。ちょっと短気だが、根性は一番だ。

◀ミーハーでドジなところがある。性格はまじめ。

▶前作の桜小路香の妹なので素質は高い？ やや空想癖がある。

コズミック・ファンタジー4 ～銀河少年伝説～ ―激闘編― 〈光の宇宙(うみ)の中で…〉

RPG

日本テレネット　SCD専用

10月下旬発売予定／価格未定

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 7/13現在 50パーセント

WRITER'S ROOM ●『突入編』とのつながりが気になるところ。　（タキ）

おまたせ!『激闘編』のゲーム画面を初公開するぞ!!

ユウとサヤの活躍を描いた『突入編』の続きにあたるこの『激闘編』。『突入編』同様、オープニングがデジコミで、リアルタイムバトルも導入されており、システムの大幅な変更はないようだぞ。

▶バンとリムが、今作の主役。どんな活躍をするのかな?

▶『突入編』と同じデザインの、オーソドックスなフィールド画面。

▲▶でもって、こっちがデジコミ画面。ビジュアルシーンにも期待したいね。

改良されたバトルシステム

システムの大幅な変更はないものの、バトルシステムには若干の改良が加えられる。具体的には、キャラ別にオート設定が可能となるほか、敵の行動中にもカーソルの移動ができるようになったのだ。

▲キャラ別のオート設定により、プレイしやすくなった。

※画面写真は開発中のものです。

サークⅢ

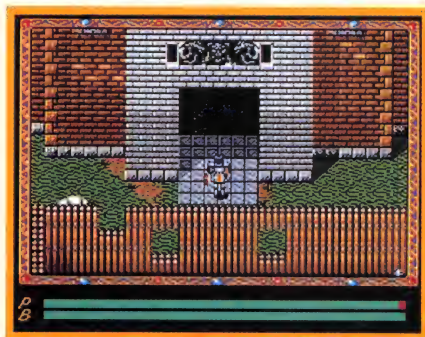
A·RPG

NEC HE　SCD専用

9月24日発売／¥7,800

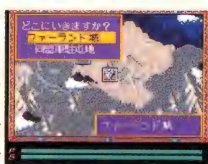
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 7/13現在 60パーセント

WRITER'S ROOM ●前作で大きくなったピクシーが小さく戻ってるのはナゼ?　（タキ）

前作から2年…ラトク・カートの新たな戦いが始まる!

剣による攻撃とジャンプがメインのアクションＲＰＧ。妖魔３将軍の最後の１体ゾム・ディザエを倒すべく、戦神デュエルの血をひく勇者ラトクは再び立ち上がる!

▼こいつが最後の妖魔将軍、ゾム・ディザエだ!

▶フィールド上の移動はなくなった。

▼サークソード片手にラトクは戦場へ!

おなじみのキャラが総登場!

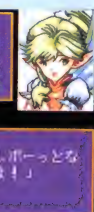
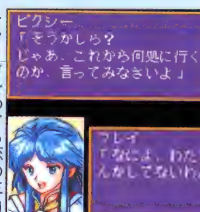
この『サークⅢ』は、シリーズ完結編ということで、前作、前々作に登場したキャラが次々と登場する。しかも今回はパーティ制が導入されていて、ラトクとともにモンスターと戦ってくれるのだ。

▶ラトクをめぐる恋の三角関係にも注目したい。

●ピクシー&フレイ

●フェル

▲『Ⅱ』で活躍した彼女も登場。

●ホーン

▲相変わらず女にモテモテ。

アルシャーク

RPG　ビクターエンタテインメント　SCD専用　8月26日発売／¥8,800　開発度 7／13現在 100パーセント

WRITER'S ROOM ● パソコン版より、グ〜ンと遊びやすくなっているぞ。（ワラムル先生）

アルシャークとは!? 意外なストーリーが展開される!!

行方不明になっていたシオンの母は、善の神「アルシャーク」に体を乗っとられていた!! 意外なストーリーが、イカスぞ!!

◀「アルシャーク」の世界観が表現されたオープニングビジュアルだ。

▶魅力的なヒロインのショーコ。

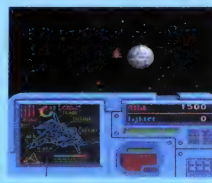
母と再会！しかし……

◀母と再会したシオンの前に……。

▶悪の神に心を乗っとられたショーコの父が登場!!

☆SFチックな多彩な乗り物☆

宇宙船アトライアやジェットホバーなど、SF・RPGならではの乗り物が登場するぞ。

◀ジェットホバーは海も渡れる。

◀星間移動に利用するアトライア。エンジンなどの装備も変更可能。

▲移動中に戦闘も起きる。

YAWARA!2

DC　ソフィックス　SCD専用　9月23日発売／¥7,900　開発度 7／13現在 100パーセント

WRITER'S ROOM ● なんと、このゲームの主人公は富士子さんだったのね。（ジョセフィーヌ）

今回はデジコミパートと柔ちゃんのナイスバディを紹介するぞ!!

「2」で展開するのは、柔ちゃんがソウル五輪で金メダルを取った後のストーリー。富士子が奮闘する三葉女子短大柔道部が発足したころの物語なのだ。

▲「アン・ドゥ・トロワ」の富士子さんが、大活躍するぞ。

◀柔道をやめるといっていた柔ちゃんだったが、再び柔の道に帰ってくるのだ。

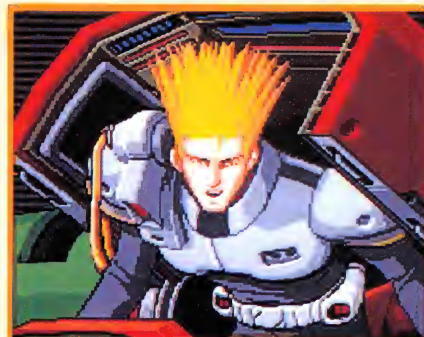
ドドーン!

ブラッドギア

A-RPG

ハドソン	SCD専用
10月28日発売／ ¥6,800	

開発度 7/13現在 100パーセント

WRITER'S ROOM ●横スクロールのアクション面でも、イベントがあるぞ。（アノクタラ）

サイバーなメカが魅力のアクションRPGだ

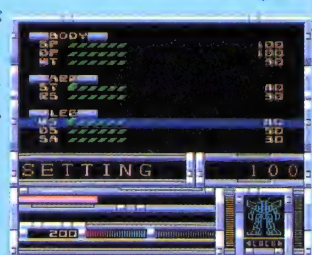
戦闘兵器パワードギアをもって、都市国家を次々に支配していった帝国軍に、父親を殺された主人公アレフ。このゲームは、アレフの復讐のストーリーとサイバーなメカがマッチしたハードなアクションＲＰＧだ。

主人公アレフ

◀父のかたみ「アームズ」を身につけ、復讐のために立ち上ったアレフ。

▲戦闘は、横スクロールのアクションなのだ。
◀街では、パワードギアから降りて移動。

◆メカを強化せよ!!◆

主人公アレフが乗るパワードギアは、戦闘で得たお金を使用して、パワーアップすることができる。最初は動きがニブイので、機動力をアップさせよう。

▲ファクトリーで、パワードギアを強化。武器はショップに売っているぞ。

愛・超兄貴

STG

メサイヤ	SCD専用
12月発売予定／価格未定	

開発度 7/13現在 30パーセント

WRITER'S ROOM ●ポージングで敵を倒すって、どういうこと？　謎だ!!　（バラバラマン）

これから毎月紹介できるみたい（ウレシイ？）

「弾を撃たないＳＴＧ」というウワサのこのゲームだけど、ホントに弾を撃たないらしい。各面には時間制限があり、画面上の砂時計が時間とともに減っていく。そこで、自機のアドンとサムソンがポージングすることによって、敵を倒し、時間を回復させるのだ。ボスは、時間がないと倒せないので、ポージングでバリバリ、ザコを倒していこう。

◀今回もベンテン様が登場するぞ。アイテムをばらまいてくれる、優しいお方なのだ。

▶ストーリーは、行方不明になったイダテンを、アドンとサムソンが探す、というもの。

市長オ〜ッ!!

▶市長のアドバルーン復活。当たり判定があるらしい。

スペースファンタジーゾーン

STG | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／¥4,800

開発度 7/13現在 90パーセント

WRITER'S ROOM ●出た！　ついに出た！　いやぁ〜、待っててみるもんだなぁ（ちょろ）

あの名作シューティング2本がPCでドッキング！

3D体感シューティングの元祖「スペースハリアー」と、パワーアップアイテムをショップで買う、と言うシステムの本家「ファンタジーゾーン」が、1つのゲームになって帰ってきた！　2つのゲームのおいしいところが一度に楽しめるのだ！

▲オパオパが3Dのフィールドで大活躍するぞ！

◀丸太みたいなこいつは、1面のボスだ。葉っぱ状の弾を大量にばらまいてくるぞ。

▶こいつは2面のボス。上から弾を降らせて攻撃する。

ショップでパワーアップ

このゲームでは、スピードアップやボムなどのアイテムをショップで買って自機のオパオパをパワーアップさせるのだ。様々なアイテムを使いこなしていこう。

▲面クリアごとにショップに入れる。どのアイテムを買おうかな？

◀このゲームのオリジナルアイテム。いわゆるオプションだ。

◀「ファンタジーゾーン」に登場した縦一列に貫通するボム。

藤子・F・不二雄の21エモン 〜めざせ ホテル王!!〜

ETC | NEC HE | Huカード | 12月発売予定／¥6,800

開発度 7/13現在 90パーセント

WRITER'S ROOM ●友だち集めてワイワイ言いながら遊ぶのが楽しいでやんすよ。（千代郎）

ガッポリ稼いで、目指すは宇宙一のホテル王！

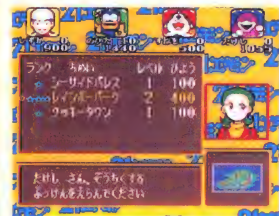
時は21世紀、キミは宇宙一のホテル王になるために、土地を買い、ホテルを建て、客を集めてお金を稼ぐのだ。マンガ「21エモン」のキャラが、キミのパートナーになってホテルの経営を手伝ってくれる。合間にはミニゲームも入ってなかなか盛り上がるぞ。

▲コマにあたるシャトルには、10人まで客を乗せることができる。宿泊料は大事な収入源。

◀客に化けていたモンスターが挑んでくる。ⅠⅡボタンを交互に叩け！

▶プレイヤー同士の対決はこれだ！神経衰弱やスロットなどもあるぞ。

キミはホテル王になれるか？

3カ月ごとの決算では、物件の増築やパートナーチェンジができる。ホテルを大きくしてバリバリ稼いでいこう！

▲ホテルを増築してレベルを上げると、1人あたりの宿泊料が上がるのだ。資産としての価値も高くなるぞ。

◀ホテルなどの物件は取り引きすることもできるので、決算の画面では相手プレイヤーの資産にも注目しよう。

餓狼伝説SPECIAL

ACT　ハドソン　SCD専用　9月30日発売／¥6,900　開発度 7／14現在 80パーセント

アーケードカード専用　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

熱い格闘家の血が騒ぐっ!!

移植の手ごたえバッチリな『餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ』。発売が待たれる期待のソフトだけど、少し発売日が延びたのが残念だね。

▶背景のグラフィックを見れば、かなり描き込まれているのがわかるハズ。

◀出たぁ、覇王翔吼拳!! に隠れているけど、藤堂竜白がいるの見える?

◀超必殺技も完全に再現され、移植のクオリティは高いぞ。

クイズアベニュー3

ETC　NECアベニュー　SCD専用　9月発売予定／¥6,800　開発度 7／14現在 90パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

おなじみのクイズシリーズ第3弾!!

『ドラゴンハーフ』の見田竜介氏デザインの美少女がキュートなクイズゲーム。ＲＰＧモードは、前作より本格的になっているぞ。

◀クイズのジャンルは敵キャラによって違う。

▶王国再建の旅に出たコノハは、3人の仲間とともにモンスターと戦っていく。

▶クイズに間違えると、殴られてしまう過激なモードもあるぞ。

ぽっぷるメイル

A-RPG　NEC HE　SCD専用　8月12日発売／¥7,800　開発度 7／14現在 100パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

パソコンで大人気のアクションRPG!!

コミカルな会話が楽しい『ぽっぷるメイル』。今回の舞台となるのは、氷山だ。異世界から帰ってきたメイルたちの前に数々の試練が待っているぞ。

◀相変わらず迷惑なブラッキィが登場。

▶地面がツルツルとすべっちゃうぞ。

アルナムの牙
獣族十二神徒伝説

RPG　ライトスタッフ　SCD専用　秋発売予定／価格未定　開発度 7／14現在 65パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

ハードなストーリーがシブい!!

木村氏入魂のキャラクターが繰り広げるシブいストーリーが魅力のＲＰＧ。獣化攻撃や合体攻撃など、多彩なバトルシステムも楽しみなのだ。

▶最初に仲間になるトバリ。彼も獣族なのだ。

◀気合の入ったオープニングは、数分間にも及ぶ。

◀数奇な運命にもてあそばれる主人公のケンプ。

ドラゴンハーフ

ETC

マイクロキャビン SCD専用
9月30日発売／¥7,800
開発度 7/14現在 100パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

キャラがかわゆいコミカル・ボードゲーム

原作のコミックそのままの楽しいノリがユカイなボードゲーム。モンスターとの戦闘もあり、RPG仕立てになっているぞ。

◀オープニングデモは、ファン必見。

▶戦闘シーンでは、各キャラクターのコミカルな攻撃が楽しいのだ。

レッスルエンジェルス
ダブルインパクト ～団体経営編・新人デビュー編～

SPG

NEC HE SCD専用
発売日未定／価格未定

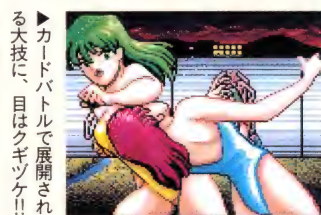
開発度 7/14現在

20パーセント

アーケードカード未定　メモリバックアップ未定　マウス未定　6ボタンパッド未定　マルチタップ未定

嵐を呼ぶ美少女プロレスSPGの決定版!!

このPC版は、新キャラやビジュアルを大幅に追加し、AVG、SLGを主体とした2つのモードが楽しめる内容になっているぞ。

◀パソコン版にはなかったマルチエンディングを採用しているぞ。

▶カードバトルで展開される大技に、目はクギヅケ!!

▶美少女同士の戦いだけあって、妙に白熱するのだ。

熱血レジェンド
ベースボーラー

RPG

パック・イン・ビデオ SCD専用
発売日未定／価格未定

開発度 7/14現在 60パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

設定が異色の熱血野球RPG

野球をしないことには住民権が得られない星・"野球"。この星を舞台に繰り広げられる愛と熱血の野球RPGだ。異色のストーリーが展開されるぞ。

▶戦闘は、野球によって行われるのだ。

◀攻撃時には、秘打や魔打など、多彩なバッティングが楽しめるぞ。

▶敵キャラはモンスターやロボットなどが、チームを組んで登場するぞ。

ストライダー飛竜

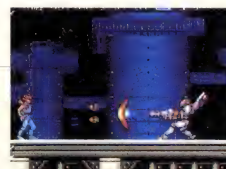
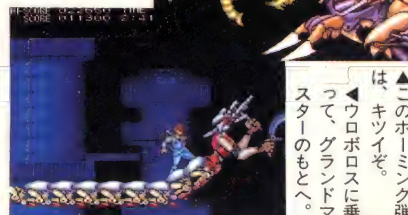
ACT

NECアベニュー SCD専用
9月22日発売／¥6,000

開発度 7/14現在 100パーセント

アーケードカード専用　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

最終面はボスオンパレードだ!!

最終面には、各ステージで戦った中ボスやボスが待ち受けているぞ。強さは変わっていないけど、足場の悪いところで戦うヤツもいるので、苦戦しちゃうかも。

▲飛竜のライバルともいえるソロ。サクッと倒そう。

▲このホーミング弾は、キツイぞ。

◀ウロボロスに乗って、グランドマスターのもとへ。

まーじゃん ファッション物語（仮）

アダルトな雰囲気が漂う本格派麻雀ゲーム。スゴロク式のストーリーモードと4人打ちのフリー対戦モードがある。

卒業写真&美姫

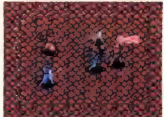
パソコンの2つのゲームを1枚のCDにカップリング。どちらも、やりごたえたっぷりのAVGなのだ。

電脳天使 ～デジタルアンジュ～

開発度 7／10現在 35 パーセント

『初恋物語』のミニゲームがリメイクされて登場。天使たちが繰り広げる、ドラマチックなストーリーが魅力。

ルナティックドーン

パソコンの大型RPGがPCに移植。今までのRPGにはない、自由度の高さが注目を集めている。

姐（あねさん）

横スクロールタイプのハードACT。レディースたちの熱きバトルが今幕をあける。目指せ全国制覇！

アンジェラス2 ～ホーリーナイト～

前作での謎が全て明らかになる。パソコンの人気ホーラーAVGの続編が、PCに登場するぞ。

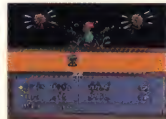
空想科学世界ガリバー

広井王子氏のえがく、摩訶不思議な世界が舞台の大型RPG。はたしてそこでキミを待つものは？

卒業II Neo generation

人気ゲーム『卒業』の続編が早くもPCに登場。キミは個性豊かな5人の女の子たちを無事、卒業させられるか？

断層都市 ストレイロード

サイバー感覚を十分に堪能できる期待のRPG。数百年後の電脳都市・新宿にはたして何が起こったのか。

天外魔境III

大人気RPG『天外』シリーズの最新作。今度は舞台を九州地方に移して、物語が展開するらしいぞ。

とらべらーず！ ～伝説をふっとばせ～

開発度 7／10現在 60 パーセント

ゆかいな4人組の冒険者が描く、ラブコメタッチのストーリーが魅力の新感覚のコミカルRPG。

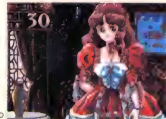
プリンセスメーカー2

育成SLG『プリンセスメーカー』に続いて、その続編もPCに。ビジュアルやイベントの数は前作以上のデキだ。

●『卒業II』、『プリンセスメーカー2』の画面はパソコン版のものです。

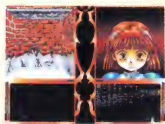
魔導物語1(仮)

RPG ｜ NECアベニュー ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定　価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 20パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

パソコンから移植のちょっと変わった３ＤＲＰＧ。『ぷよぷよ』のキャラたちも多数登場するのだ。

魔導物語2(仮)

RPG ｜ NECアベニュー ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 0パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

このゲームでは、ＨＰを数字ではなくキャラのセリフや表情で表している。コロコロ変わる表情がカワイイのだ。

魔導物語3(仮)

RPG ｜ NECアベニュー ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 0パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

この『3』では、迷いの森が舞台。はたしてアルルとカーバンクルは無事この森を脱出できるのか？

魔法の少女 シルキーリップ

AVG ｜ 日本テレネット ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 80パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

ＭＤ版を大幅に改良してＰＣに移植。オリジナルキャラの登場で、ますます盛り上がること間違いなし！

ミサイルファイター

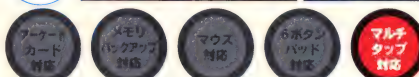
ACT ｜ NEC HE ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定　価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 50パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

２種類の武器を使い分けて戦う、対戦型のシューティングＡＣＴ。最大４人までの同時プレイが可能なのだ。

もってけたまご

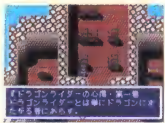
ACT ｜ ナグザット ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 100パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

４人まで同時に対戦が可能なコミカルＡＣＴ。フィールド内のタマゴを集めて、ヒナをかえせばＯＫ。

モンスターメーカー ～神々の方舟～

RPG ｜ 日本テレネット ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定　価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 50パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

独自の魅力を持つファンタジーＲＰＧ。前作のデータで続きを楽しめる。これは、ファンにはたまらないよね。

THE TV SHOW

A-PZG ｜ ライトスタッフ ｜ SCD専用 ｜ 秋発売予定／価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 65パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

アクション要素の強いオリジナルＰＺＧ。爆弾でタイルを壊し、敵を全て落としてしまえば勝ちだ。

レニーブラスター

ACT ｜ NECアベニュー ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 40パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

シブイストーリーの横スクロールＡＣＴ。２人いる主人公からどちらかを選んでプレイするのだ。

ロードス島戦記II

RPG ｜ ハドソン ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 7/10現在 80パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

ビジュアルやシステム、イベントが、前作をはるかにこえる完成度で登場。ファンタジーＲＰＧの決定版。

はみだし情報

●再販情報：『スタートリング・オデッセイ』（レイ・フォース／¥8,200）が『II』の発売に合わせて再販される予定。

もうひとつ『ときめきメモリアル』が７月29日に再販されたぞ。買いそびれてしまった人はこのチャンスを逃さないようにしよう。

これは再販情報ではないが、パック・イン・ビデオの『パラディオン』と『ビースト三獣士』は売り切れにならないように、少しずつ出荷しているとのこと。お店になくなっても、すぐに入荷されるので、あわてないようにね。

●『魔導物語Ⅰ、2、3』の画面はすべてパソコン版のものです。

発売直前ソフトを徹底的にCHECK! しかもジックリ読ませるぞ!!

新作ソフトレビュー委員会

今月のラインナップ
ドラゴンナイトIII
ぽっぷるメイル
GS美神
聖戦士伝承 雀卓の騎士
美少女戦士セーラームーン
スーパーリアル麻雀PII・IIIカスタム

ドラゴンナイトIII

RPG
NECアベニュー SCD専用
発売中/¥7,800

テスト版完成度	100%		
プレイ時間	17時間		
グラフィック	3	サウンド	3
操作快適度	2	ゲームバランス	3
オリジナリティ	3	コストパフォーマンス	4
プレイヤー	城イドム		

ギャルゲーの王道を行くRPG

今やPCエンジンですっかり定着したギャルゲーの走りを務めたRPG『ドラゴンナイトII』の続編だ。前作は3Dタイプだったけれども、今回は画面見下ろし視点のフィールド・タイプに変わった。

一番のチェックポイントのビジュアルは、前作同様でエッチ度は押さえめだけど、一枚一枚は綺麗だ。目立つアニメーションをしないのはちょっと寂しいけれど、ちゃんとしゃべってくれるからファンなら合格基準かな?ちなみにセリフはスキップできるので、タラタラと聞かされることはない親切設計だ。

RPGとしては今日の家庭用の基準からするとちょっと古い感じを拭えない。買物で武器を買ってから調べてみないと効果が分からないのは、今どき…って思う。ただ、パソコン版よりはだいぶ良くなっているらしい。

ちょっとバランスの取り方で気になるのが、エリアによって敵の強さが極端に違う点かな。前作『〜II』でもフロアごとに敵が段違いに強くなったけど、今回はさらに極端。つまり、今いるエリアで弱い敵を気長に倒して、十分強くなってから次エリアに進む…というのが進行の基本で、これには一種の煩わしさを感じた。あとキャラが一人でも死んだらゲームオーバーなのもイジワルに思うな。加えて、ゲームオーバー後の再スタートはセーブしたところからなので、一度ゲームオーバーになったら、前に取った宝箱をもう一度開ける必要があるのはプレイしていてちょっと面倒くさい感じがした。

でも、戦闘は面倒な思考はいらなくて、だいたい力押しで進めてしまうし(これは単純明快でいいと感じる人もいると思うけど)、スケール的にはダンジョンも広くなく、謎解きも難しいものはないので、攻略は比較的簡単にできるようにしあがっている。

シナリオは前2作(PCエンジンに移植済みなのは1作)を完結させるストーリーで、それらに思い入れのある人には多少味もあるけれど、とくに練られているものでもなかった。

イドムの結論としては、ちょっとレトロな軽いRPGを通してギャルのグラフィックを楽しみたい人にオススメしたいって感じかな。

レビュー委員会顔見せ

今回は、委員たちに、この夏の課題を聞いてみたぞ

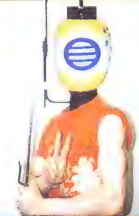
岩崎啓真 [身長176cm 体重 68kg]
ゲームを心底愛するクリエイター
子供を連れてディズニーランドに行く。ビアガーデンでビールを飲む。それから、今作っているゲームの形をがっちりと作り上げる。最後のヤツが一番大事なはずですね(笑)。

ウォルフ中村 [身長168cm 体重 79kg]
SPGと格闘好きなベテラン
草野球の試合にたくさん参加し、思う存分楽しむべくスクワットなどで鍛えているところ。とはいえ仕事の関係で、今シーズンはまだ1度もボールを握っていないのだ。悲しい。

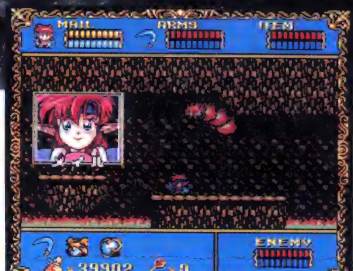
ウキキ松崎 [身長178cm 体重 62kg]
オールマイティなゲーム猿
クーラーがほしい。毎年買おうと思ってお金を貯めるのだが、貯まったころには、涼しくなっている。で、「まっ、いいか」ってお金を使ってしまうので、買えない。でも今年こそは!

城イドム [身長168cm 体重 55kg]
正真正銘まっとうなゲーム好き
友達が京都ミヤゲをプレゼントしてくれたので、感謝を込めて今月の写真に利用してしまったゾ。夏は筋トレに精出して、海でバッチリ決まる引きしまった体にしたいなっと。

採点表の読み方①
各ゲームについての6項目の評価は5段階で、数字が大きいほど高い評価。3点が標準的な目安。テスト版完成度は100%が原則だが、間に合わない場合はマスター版とほとんど変わらないもののみ取り上げ、完成度も表示した。

ぽっぷるメイル

A・RPG

NEC HE　SCD専用

８月12日発売／¥7,800

テスト版完成度		100%	
プレイ時間		15時間	
グラフィック	4	サウンド	5
操作快適度	4	ゲームバランス	4
オリジナリティ	3	コストパフォーマンス	4
プレイヤー		岩崎啓真	

プレイヤーを選ぶ「いい」ゲーム

『ぽっぷるメイル』はいいゲームである。操作でイライラすることはないし、グラフィックもレベルは高い。話の展開も好きな人が多い部類に入るだろう。ではオススメにできるのか？　といわれると、誰にでも勧められるわけではない…と答えざるを得ない、評価の難しいゲームである。

まず操作性に関しては、ほぼ文句はない。ただウインドウが凝りすぎで反応が鈍いかなという程度。つまり優秀で、ほとんどストレスを感じない。問題はたとえばメッセージ。パソコンのウインドウの中の文章なら読めばいいし、それほど時間もかからない。ところが、しゃべられるとヘタをすると２～３分も聞くことになり、さらにそれをスキップすることもできない。それでも一度くらいならいいのだが、ボス戦で負けると同じセリフをまた聞かなくてはいけなかったりするのは、ちょっと辛い。さらにセリフが「しゃべるメッセージ」として考えられていないために話が分かりづらい。はっきりと「しゃべる弊害」が出てしまったと思う。またバランスにも少し問題がある。例えばボスなどに非常に長い単調な戦いを要求されたり、アイテムが足りないときに、ショップがやたらと遠かったりと…プレイヤーにかなり苦労を強いるところが多々あるのだ。

では、じゃあ面白くないのか？　といわれると、実際は評者はそのプレイの大半を楽しむことができたのだから、決してつまらなかったわけではない。ただ、いくつかの細かい部分でイライラさせられることがあり、それは無視できるほど小さなものではなかったということなのだ。つまり『ぽっぷるメイル』は見かけによらず、人をかなり選ぶゲームなのである。

十分に準備をせずに冒険に出かけたときには、長い道を戻るのもしかたないと思えて、ボスに負けたら、オレが悪かった…そう思える人には『ぽっぷるメイル』は「よくできていて、面白いゲーム」になりえるだろう。いいゲーム、必ずしも万人向けの面白いゲームならず。この言葉がこれほどよくわかるゲームもなかった。

GS美神

AVG

バンプレスト　SCD専用

発売中／¥8,800

噂のカードバトルAVG登場

基本的にはAVGというよりDCに近い感じかな。意地悪なナゾ解きやトラップもなく、気持ちよくプレイできた。

敵との戦闘を、カードバトルにした点はなかなかいいね。本格的とはいえないものの、それらしい雰囲気はバッチリ味わえるぞ。グラフィックのデキも水準以上で、TVアニメに遜色のないモノになっている。

システム系で気になったのは、つい同じコマンドを選択すると、何度でも同じセリフを喋ってしまうのだ。これって、結構うっとうしいよね。２回目は文字だけでよかったのでは？

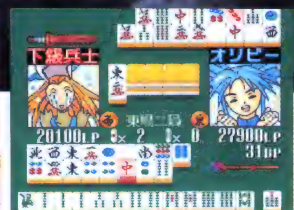
ゲームとしてのデキも水準以上で、単なる「原作に頼ったゲーム」でないのがいい。ファンの人にはもちろん、そうでない人にもプレイしてほしいなぁ。

テスト版完成度	100%	プレイヤー	ウキキ松崎		
プレイ時間	10時間				
グラフィック	5	操作快適度	5	オリジナリティ	4
サウンド	3	ゲームバランス	4	コストパフォーマンス	4

聖戦士伝承　雀卓の騎士

ETC

ニチブツ　SCD専用

８月５日発売／¥8,500

異色の本格美少女麻雀

ストーリーモードがヘンでいい。大マジメなファンタジー世界に、強引に麻雀の設定を組み込んでいるのだが（闇討が得意な忍者はダマで待つ等）、そのギャップが楽しいのだ。会話シーンでメッセージを早送りすることができるなど、操作感もよく考えて作られている。もちろん、麻雀部分のデキも良好。プレイヤーの手を見た上で牌の流れを操作しているようで、気分よくプレイすることができる。この辺は「さすがニチブツ」という感じ。ストーリーモードをクリアすると物語に登場したキャラによるトーナメント戦を遊べるようになるが、これがまた燃える。みんなが一番気にしている（!?）エッチ度もそこそこ。キャラデザインが湖川さんだけに、好みはわかれそうだけど。

テスト版完成度	100%	プレイヤー	ウォルフ中村		
プレイ時間	15時間				
グラフィック	3	操作快適度	4	オリジナリティ	4
サウンド	3	ゲームバランス	3	コストパフォーマンス	4

採点表の読み方②　各ゲームに対する６項目の評価は、そのゲームを担当したレビュー委員だけの採点です。

美少女戦士セーラームーン

DC

バンプレスト　SCD専用
8月5日発売／¥8,800

ファンお待ちかねのデジコミ

DCなんだけど、選択するキャラによって展開が変わる〝マルチヒロインシステム〟の導入により今までとは違ったものに仕上がっている。

ストーリーはPCオリジナルで、外伝的なものとはいっても、TVシリーズの続きなので、ファン以外の人にはちょっとなんのことだかさっぱりわからないでしょう。逆にいえば、ファンにとってはたまらないものなのも確かだ。

また、グラフィックのデキにバラつきがあり、ゲームとしてみても、まだまだな部分があるが、ファンなら許せてしまうだろう。事実、ボクは許せました。

この季節、TV放映が野球中継などでつぶれやすいので、このソフトをプレイして自分を慰めよう（笑）。

テスト版完成度	100%	プレイヤー	ウキキ松崎		
プレイ時間	15時間				
グラフィック	4	操作快適度	4	オリジナリティ	5
サウンド	4	ゲームバランス	5	コストパフォーマンス	5

スーパーリアル麻雀PⅡ・Ⅲカスタム

ETC

ナグザット　SCD専用
8月5日発売／¥8,800

お得な（？）定番美少女麻雀

2人打ちの麻雀はどうしても牌の流れを操作することになる。ふつうはプレイしやすいように流れを操作するものだが、このゲームにそれを期待してはダメ。セオリー通りに打ってもまず勝てないからだ。最終形を予想しつつ、それに向かって手を作っていく……ほとんど「運の要素が大きいパズル」という状態なのだ。それだけに、純粋に麻雀を遊びたい人にはおススメできない。もっとも、2作＋αが入っているし、難易度も2段階用意されているので、『PⅣ』以上に〝お得〟な感じがするのは確か。ビジュアルシーンも（胸こそ出さないものの）アーケード版を彷彿とさせるデキだし。ストーリーの変更にともないメッセージ内容も変わっているため、違和感は感じたけどね。

テスト版完成度	100%	プレイヤー	ウォルフ中村		
プレイ時間	6時間				
グラフィック	3	操作快適度	4	オリジナリティ	3
サウンド	3	ゲームバランス	1	コストパフォーマンス	4

今月のまとめ

全ソフトの総合点と全体の評価（オススメは点が赤色）

総合点	ドラゴンナイトⅢ	ぽっぷるメイル	GS美神	聖戦士伝承 雀卓の騎士	美少女戦士セーラームーン	スーパーリアル麻雀PⅡ・Ⅲカスタム	総合評価
岩崎啓真	70	70	40	75	80	70	「セーラームーン」が原作を知らないにも関わらず、かなり楽しめたのには正直いって驚いた。細かい問題はたくさんあるが、原作を知っているなら買っても絶対に損のないレベルのゲームに仕上がっているのは確かだろう。あと『聖戦士伝承』が想像以上に楽しめるデキだった。
ウォルフ中村	85	85	55	75	75	70	「ドラナイⅢ」はやや不親切なところがあるものの、丁寧に作られている。私は楽しませてもらった。『リアル麻雀』はマニア向け。キャラに魅力を感じない人がやっても苦痛なだけだろう。麻雀を気持ちよく遊びたければ『聖戦士伝承』の方を。アクション性が強いが「ぽっぷる」も○。
ウキキ松崎	70	75	**95**	75	**100**	70	『セーラームーン』、「GS」はファンなら文句なく楽しめます。そうでない人もこれを機会に、アニメなりマンガなりを見てみては？　その他にも、今月はなかなかいいデキのものが多かったなぁ。ただ、『ドラゴンナイトⅢ』はキャラたちのセリフが長くてちょっとうんざりしてしまった。
城イドム	65	70	50	60	60	75	「ぽっぷるメイル」はよく作られているけどとくに後半でかなり根気が必要。『セーラームーン』の私の評価はボタン連射だけでほぼ進められる点などでちょっと低めにした。でもファンなら納得するだろうていねいな作り。麻雀好きなら『リアル麻雀』はオススメできる。

読者レビュー　ときめきメモリアル

千葉県習志野市
安藤充謙くん

各種イベントが豊富で、内容的にも奥が深いため現実以上にすてきな恋を体験できる。告白シーンは胸に迫るほどだった。恋愛というテーマをゲームでこんなに見事に表現できるとは思わなかった。ちなみに僕は如月美緒が一番好きです。（95点）

【読者レビュー大募集!!】

読者の生の声が詰まったレビューを募集します。PCエンジンソフト（新旧は問わず）のレビュー300字程度と100点満点の総合点を住所・氏名と共に下記のあて先に送ってください。採用者には記念のテレカをさしあげます。

あて先　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　電撃PCエンジン「読者レビュー」係

採点表の読み方③

「今月のまとめ」の点数は5点きざみの100点満点。点数の色が赤で表示されているタイトルは各レビュー委員のオススメで、点数の高さとは関係なくレビュー委員の主観で選んでいる。

H・Y・P・E・R・W・A・R・S

BATTLE JOURNAL

ハイパーウォーズ　バトルジャーナル

年間得点争い激化

いよいよ大詰めを迎えたハイパーウォーズワールドサーキット。第5戦の勝敗はもちろん、年間トータルのポイントレースでもラストスパートがかかってきたようだ。

● ● ●

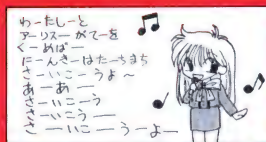
今回も目立つのは、ロッドビーマーの健闘だろう。全体的に動きがかなりよくなっている。前回いいところまでいきながら、入賞者をひとりも出せなかったということで取られた対策が、うまくいっているようだ。また、今回は激しい乱気流のため苦戦は必死と見られていた空中機動型バトルビーストだが、ブラッディエンジェルスでは姿勢制御のスラスターを増強することによって、ある程度の機動力を確保し、さすが名門チームの意地をみせた。

●━イラスト的参加者

▲山口県・永田賢一　いったいなにが、やっぱりなんだろう？

▶埼玉県・すのうまさたか　秘密♥

▲大阪府・マーボ　なんでもワンフェスにレイチェルが登場するらしい……

▶静岡県・オグリン　なぜ笑う？

▲茨城県・ころすべ来希　さ〜いこ〜う、さ〜い〜こ〜う〜……

▶岡山県・まるも　いまいち押され気味……

▲神奈川県・深見駿一　ジェシカはアイドルになれるか？

CG制作／小林功一郎

銀河制覇プロジェクト進行中!

連邦当局の出頭要請を無視して行方をくらましていたロッチナー氏が、惑星エデンに滞在していることをBJ取材班がキャッチした。その現場にはBSのルドルフ氏とBCのジェシカ嬢が同席していたという未確認情報もある模様。

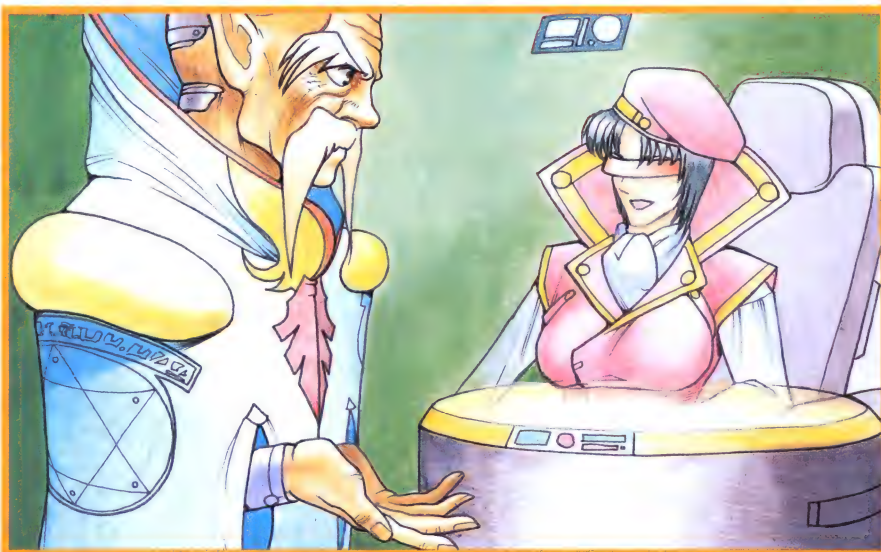
なぜこの3人が一緒なのだろうか？　だれしもがそう思うことだろう。信頼できる筋からの情報によると、ロッチナー氏は宗教犯罪結社クリムゾンの幹部だという噂も流れている。一方ルドルフ・シュタインバッハ氏といえば、銀河制覇などと普段から公言していることも知られており、危険思想の持ち主として当局からマークされているという人物である。このキナクサい噂が絶えない危険人物2人が、顔を合わせるからにはなにかしらの利害関係が一致したとみるべきだろう。それにしてもわからないのがジェシカ・パーウェル嬢だ。弱冠20歳の身で、大企業のオーナーであり、ハイパーウォーズではアイドル的存在の彼女である。しかし、意外な情報も入ってきている。ハイパーウォーズの事情通A氏によると、この2人を裏で焚きつけているのはジェシカ嬢だ！　というのだ。ジェシカ嬢がなにを考えているのかは不明だが、相当にひどいことを狙っているとA氏は語る。ことの真偽ははっきりしないが、3者ともにハイパーウォーズ参加用とは別に、バトルビーストを動員できる力があり、これらの軍事力を背景になにを画策しているのか不安が残る。

ファーネス龍騎士団に奇妙な動きが……？

陣頭指揮が好きなことで有名なファーネス氏だが、標準時間で7日未明に地球へ戻っていることが判明。この、らしからぬ行動に"愛人説"も飛び出している。

● ● ●

ファーネス龍騎士団の団長エルウィン・ファーネス氏が、急遽地球へ舞い戻っているという報告が入った。地球ではBUTYのベル・チャンドラー長官に面会をしたところまでは確認されている。予選の開始されているこの時期に、ファーネス氏が現場に居ないというのは異例のことである。この行動はいったいなにを意味しているのだろうか？

イラスト／長谷川　努

Battle Beast

PCエンジン版『ハイパーウォーズ』に見る バトルビーストの秘密

今回から始まったこのコーナーでは、PC版の代表的なバトルビーストをピックアップしてその特性を見てみよう。

◆移動能力◆

●キャパシティ…55
●総移動係数 …30

移動速度は速くはないが、平地以外でも変化は少ない。

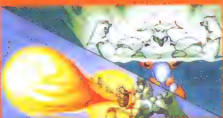
◆力場消費◆

●毎ターン…7消費
●総力場量 …49

燃費は並。あまり長時間の戦闘はさけた方がよい。

◆魔法◆

何試合も経験し、進化をすると使えるようになる。

◆HP◆

●頭部…50
●腕部…50
●胴部…50
●脚部…50

すべての部分に対して、平均的にHPが割り振られている。

◆装甲◆

●頭部…7
●腕部…7
●胴部…8
●脚部…8

装甲もHPと同じように、すべての部分に平均的に割り振られている。

人型ジーン＋人型ジーン

GALDIAS

ガルディアス

人間型ジーンのみを掛け合わせた場合にできるバトルビースト"ガルディアス"は、すべての面においてバランスのとれた優等生的な機体である。長所や欠点といった突出点がないのが特徴。

◆使用武器◆ 遠、近ともにひとつずつ選択。

近

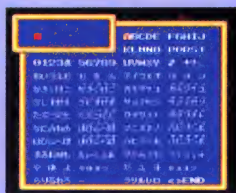
遠

神聖ウラワザ帝国

コズミック・ファンタジー4 ～突入編～

パスワードワザ追加4本立て！

大阪府 ニャンの友達さん

先月に引き続き、『コズミック・ファンタジー4』のパスワードワザがなんと4つも報告されたぞ。下に表にしてまとめたので、それを見ながら入力してみよう。表の左側、「　」でくくられているのが入力するパスワード、右側が入力した結果どうなるかだ。写真のほうにも解説を入れておいたので参考にしてくれ。

▲下の表を見ながら、間違えないように入力しようね。

「サヤだいすき」「リムだいすき」「マイだいすき」	ニャンの注意画面
「ニャンだいすき」	ニャンのヌード
「にくきゅう」	にくきゅうが見られる
「VER 1」	旧システム画面

ニャンの注意画面

▶「世の中そんなに甘くはないデシよ」などと説教されてしまうのだ。

ニャンのヌード

◀なんと、ヘアヌードが見られる。ま、確かに間違っちゃいないけどねぇ。

にくきゅうが見られる

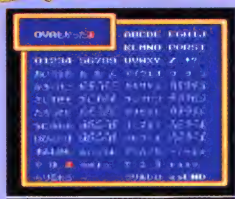
▶「にくきゅう」と入力すると肉球が見られる。世の中甘くはないらしい。

旧システム画面

◀「旧システム…」のメッセージと、グラフィックが見られるのだ。

コズミック・ファンタジー4 ～突入編～

隠しビジュアル発見！

京都府 超必殺仕事人さん

パスワードワザにもう1つ報告があった。パスワードに「OVAもかったよ」と入力すると、隠しビジュアルが見られるぞ。しかも、ここでセレクトを押すとサヤの服が取れてしまうのだ。

▶買ってなくても「OVAかったよ」と入力せよ。

▶すると、このようにサヤのグラフィックが出てくる。メッセージもあるので聞き逃すな。

◀さらに、セレクトボタンを押すと服が取れるのだ。ただし、これ以上はとれないぞ。

ネオ・ネクタリス

ガイチ軍を操作&ウォッチモード

東京都 永田大晦日さん

『ネオ・ネクタリス』に、ガイチ軍を操作するワザと、ウォッチモードに入れるワザが報告された。セレクトを押しながら、ガイチ軍を使うのなら1Pの、ウォッチモードなら2Pのパスワードを選び、セレクトを押したままパスワードを入力しよう。これで、コンピュータの戦い方が見られるぞ。

▶ここでセレクトを押したまま選択するのだ。

◀さらに、押したままパスワードを入力する。

▶1Pだとこのようにガイチ軍を操作できる。

◀2Pだとウォッチモード。敵の手を研究しよう。

ワザのランク ¥10,000 ¥6,000 ¥4,000 ¥2,000 ¥1,000

アドヴァンストV.G.

おまけグラフィック発見

千葉県 軍曹島田さん

▶この画面になったら3分待ってみよう。

ストーリーモードをクリアしてエンディングの最後の画面がでたら、そのまま3分待とう。優香のシャワーシーンがおがめるのだ。

▲このように、優香のシャワーシーンを見ることができる。コンティニューしても大丈夫だぞ。

KO世紀ビースト三獣士

ビジュアルデバッグモード

福島県 加藤祐一さん

▶ここで入力する。セーブデータがないと入力できないぞ。

▶白く表示されているのがビジュアルの番号だ。選択せよ。

ビジュアルも見られるデバッグモードへの入り方が発見された。データのロード画面でセレクト→✚上→右→下→左→セレクト→上→右→下→左→セレクトでOK。

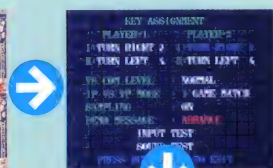
◀このようなナイスなビジュアルがキミのモノになるのだ。

ぷよぷよCD

キャラのセリフが変えられる

埼玉県 名児耶圭一郎さん

▶ここで入力しよう。成功すると「ぐぅ～」と声がするぞ。

◀"DEMO MES SAGE"を"ARR ANGE"にしよう。

◀クリアしなくても2周めのセリフでプレイできるのだ。

タイトルでⅠを10回→Ⅱを10回→セレクトと押すと、おぷしょん画面に"DEMO MESSAGE"が追加される。これを"ARRANGE"にすると、セリフを変えられる。

ブランディッシュ

これでバッチリ、魔眼対策

静岡県 わらうヤカンさん

▶魔眼を放っておくと、どんどんマップを消されてしまう。

◀そんなときはランを押し、一度ステータスを表示しよう。

◀すると、消されたマップが元に戻っているのだ。便利だぞ。

FORTRESSの2Fに出てくる魔眼はマップを消してしまうイヤな敵だが、ランを押してステータス画面にしてからマップに戻すと、消えた部分が元に戻っているのだ。

コズミック・ファンタジー4 ～突入編～

ネグリジェが取れる

神奈川県 激闘編も買うぞさん

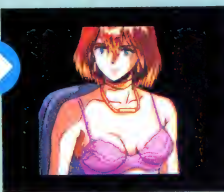
サヤがサリア姫のネグリジェを着ているシーンの画面をスクロールするところで、セレクトを押してみよう。なんと、サヤが着ているネグリジェを取ってしまうことができるのだ。もう1度押すと着てしまうぞ。

▲スクロールを始めたらすぐに押せ。

コズミック・ファンタジー4 ～突入編～

夢の超能力

青森県 高塚枡明さん

デジコミパートのトキダ長官の秘書室で、「調べる→ライア」を5回繰り返してみよう。ユウがライアを透視してくれるぞ。ただ、デジコミパートはセーブできないので、失敗したら最初からやり直すしかないのだ。

▶こんな超能力ならぜひ欲しいものだ。

KO世紀ビースト三獣士

戦わずして勝つ

福岡県 アニキさん

このゲームに出てくる「ローラーブーツ」というアイテムは、戦闘から確実に逃げ出せるアイテムだが、これをボス戦などの強制の戦闘時に使うと、なぜかその戦闘に勝ったことになってしまうのだ。ほとんどのボスに通用するぞ。ただし、お金や経験値は入らないのだ。

◀バグる可能性もあるので気をつけよう。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ハガキのオモテにキミの住所・氏名・電話番号、ウラにゲームタイトルとワザのやり方をひとつ書いて送ってね！ ウラワザの採用者には、¥10,000までの賞金が贈られるから、ドシドシ応募しよう。

あて先
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル 電撃PCエンジン「ウラワザ」係

アーケードの王様
KING OF THE ARCADE

カプコン最新格闘ゲーム爆裂挑戦！

夏だ、海だ、ゲーセンだー！　でもって今年はこの『ヴァンパイア』で、きもだめし&ウデだめしをしちゃおうぜ。まずは、登場キャラや基本的なシステムを頭に入れて戦いに備えるベシ。

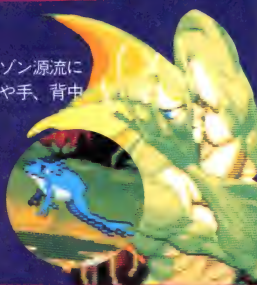
ヴァンパイア
～デミトリ マキシモフ～

ルーマニア出身の吸血鬼。必殺技の操作はほとんど「ストII」のリュウ、ケンと同じなので、最初はこのキャラでゲームの感じをつかもう。通常技ではリーチの長いキック系が強いぞ。

ミイラ男
～アナカリス～

はるか昔にエジプトで滅んだ王国。コイツには相手キャラを小さくして攻撃不能にする恐ろしい必殺技があるぞ。これがすっごく笑える！　各キャラのミニチュアを紹介しておくぜ。

半魚人
～オルバス～

ブラジルの奥地、アマゾン源流にある水中帝国の王。足や手、背中にあるヒレを巧みに使って攻撃を仕掛ける。必殺技の毒霧攻撃は、相手を一定時間しびれさせることができるのだ。

キャットウーマン
～フェリシア～

ミュージカルスターを夢見る猫娘。アメリカ出身。すばやい身のこなしで攻撃していくタイプのキャラだ。相手に抱きついてのひっかき攻撃や、体当たりなどで攻撃し、相手を混乱させよう。

ヴァンパイア ～ザ・ナイトウォーリアーズ～

カプコン／ゲームセンターでプレイ可能

闇に生

うわ～でた～！　と世間で恐れられているモンスターたちが主役の『ヴァンパイア』。このことが、おもしろさのポイントかな。なにせコイツらの戦いかたはハンパじゃない！　消えたり、刺したり、食べちゃったり…と、いままでに見たことがない、斬新な攻撃方法を持っているキャラばかりなのだ。そのほか人間キャラでは絶対に表現することができない奇妙なアクションも山盛りなんで、とにかく1回はプレイしてみてちょ。

なんと容量は『ストII』の4倍

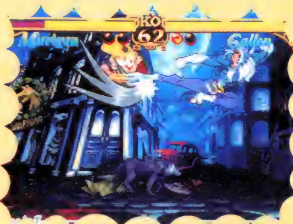
▶選べる10人のキャラは個性的すぎるヤツばかりだ。

◀◀単純に考えて4倍スゴイ！　アニメ調のキャラもなめらかに動くぞ。

新システムも盛りだくさん

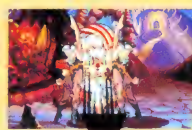
細かいシステムなどは、ほとんど『ストII』と同じ。だから『ストII』をプレイしたことのある人なら、なんの予備知識もなくプレイできるはずだ。覚えておきたい新しいシステムとしては、空中でもガードできること、それに前後にダッシュができるということ。

空中ガード

◀ジャンプ中の技は防げるが、地上からの技（対空技）は防げないので注意。

前・後にダッシュ

▶レバーを前から後ろにすばやく2回だ。ダッシュ中に必殺技が出せるキャラも…。

スーパーコンボも

今回のスペシャルゲージは必殺技だけじゃなくて、通常技を空振りしても溜まるようになったぞ。ゲージが溜まると、スペシャル技が使えるのはもちろん、必殺技も格段にパワーアップするのだ。

◀モリガンのスペシャル技は超強烈なのだ。

14HIT COMBO!!

ミンタのひとりごと

もうかなり出回ってると思うけど、みんなプレイしてみた？　ほとんど『ストⅡ』って感じだよね〜これって。アニメ調のグラフィックやシステムの細かい変更もいいんだけど、どうせならド〜ンと変えちゃってもよかったんじゃないかな…。まっ、そういったことは次回作に期待するとして、今回はこのゲームでバシバシ盛り上がっちゃおうぜ。

▲ボクが使うのはデミトリだ。シブくてカッコイイよね。

きる魔物たちがついに目覚める！

ラストボスは地球外生命体？

すべてのキャラを倒すと、2体のボスキャラが現れる。コイツらはなんと地球外生命体、つまりエイリアンなのだ。こっちがモンスターなら相手はエイリアン！　常識をはるかに超えた戦いがここに始まるのだ。

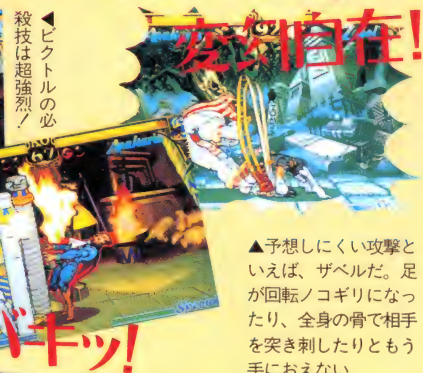
▶ラスボスの前に出てくるロボット。コイツも生命体か!?

▲炎の魔人のようなラスボス。コイツは必殺技を出すたびに体を変形させるとんでもないヤツだ。変則的な通常技にも要注意だ。

キャラパターンの多さにビックリ

▲サスカッチの勝ちポーズ。負けても思わず笑っちゃう。

◀ビクトルの必殺技は超強烈！

▶アナカリスは最高の変則ヤロウ。予想しにくい攻撃がとってもイヤ。

▲予想しにくい攻撃といえば、ザベルだ。足が回転ノコギリになったり、全身の骨で相手を突き刺したりともう手におえない。

狼男の華麗なる変身！

悪霊サムライ
〜ビシャモン〜

怨念のかたまりである甲冑のパワーを得て、復活をはたした日本のサムライ。すっごくリーチのある必殺技の居合い切りは、まさに脅威！　ちょっと遠い間合から繰り出すのが効果的だ。

サキュバス
〜モリガン アースランド〜

スコットランド出身のカワイイ小悪魔。基本的な必殺技の操作はリュウ、ケンとほとんど同じ。デミトリと並ぶ主人公クラスのキャラといえるだろう。スペシャル技の14コンボには圧倒！

ゾンビ
〜ザベル・ザ・ロック〜

人間だった頃は、世界に名をはせたオーストラリアの殺人鬼。ゾンビになり、その残忍さに磨きがかかったようわ。全身に武器を隠し持つ変則的な攻撃は予想しにくく、かなりイヤラシイぞ。

フランケンシュタイン
〜ビクトル＝フォン＝ゲルデンハイム〜

フランスの科学者、フォン・ゲルデンハイムによってこの世に生を受けた人造人間。電撃攻撃が得意で、通常技の立ち強パンチでも相手はビリビリ！　パワーで押しまくるのが基本戦法。

ビッグフット
〜サスカッチ〜

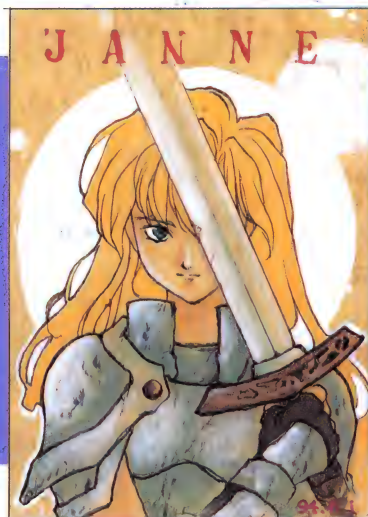
カナダにあるビッグフット族の村で、いちばんの勇者。動きが遅く投げ系の技が多いため、いうならばレスラータイプのキャラかな。細かなアクションは愛敬たっぷりで、かなり笑えるぞ。

狼男
〜ガロン〜

人狼の呪いをかけられた悲劇のイギリスボーイ。すばやい動きの体当たり技で、奇襲攻撃を仕掛けるベシ！

読者のカラーイラストでつくるコーナー!!

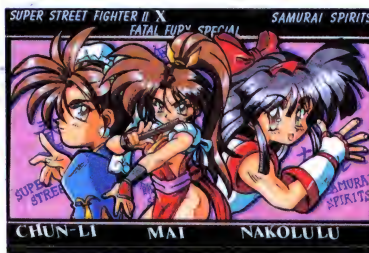
カラーチャンネル スーパーS

いよいよ夏休み！　今こそ初投稿のチャンス！

今月の1番！

◀愛知県・罪と責任さん⑳＋③　うわァ、とってもりりしいジャンヌさん。紙の色をうまく生かして、薄い塗りでも効果バッチリ。テレカ送ります。おめでとう！

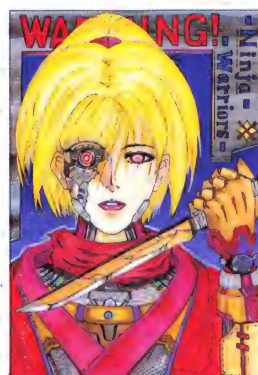
▶岡山県・チュッパ♡チャプスさん⑧　『FFVI』は名作だよね。

▶長野県・相羽綾生さん③　女性陣、そろいぶみ〜♡

◀愛知県・磯村唐奕さん③　レイアウトもマーカー使いも◎です。

◀静岡県・陸兎妖夏さん⑳　PCエンジンでも会いたいの。

◀宮城県・紅丸さん③　仕上げがとってもていねいですネ。模様とか服のしわとか…。表情にひと工夫すると、もっと良くなりますよ！

◀東京都・大河原烈さん⑰　完全に『雀偵』の鈴木典孝先生のタッチを自分のものにしてる♡　メイルちゃんのハガキは毎月いっぱい来ますね。

◀愛知県・高綾こうのさん⑮　さわやかなイラストですね。いかにも夏ってカンジで、パイちゃんにピッタリ♡　TVのCMが、かっこよかった☆

◀神奈川県・30面ダイスさん③　受験がんばってネ。『ニンジャ〜』といえば、1面の曲「ダディ・マルク」がいい曲だったなァ…。

▶宮崎県・homaさん③　お、これは通なネタです。かなめのお気に入りSLGの1本なの。キャラも良いし、BGMもセンス良いんだよ☆

▶愛知県・ZAKIさん⑥　独特のタッチがキャワイイ☆　リリスがナイスな表情をしてますネ。リンリンの髪の色設定は、今は緑なの😊

▶茨城県・634さん⑫　『ときめき〜』ガマイナー？　そんなことありません！　投稿数も急上昇中なの。テーマイラストにも投稿してネ。

▶東京都・篠諸さん③　最近ますますエッチな展開になってきましたネ〜♡　PCエンジンユーザーは、もちろんDUOコミックも買ってね☆

投稿するときのオ・ネ・ガ・イ

官製ハガキでの投稿が基本ですが、別の用紙に描いて、封書で投稿してもOKです。イラストの大きさも、タテヨコの比率が合っていれば、多少大きめに描いてもかまいません。封書で、まとめて投稿するのもOKです。1枚ずつ、裏に住所と名前、ペンネームを書いてネ。また、ペンネームを変更したときは、しばらくは前のも書いておいてください。

ランキングポイントについて

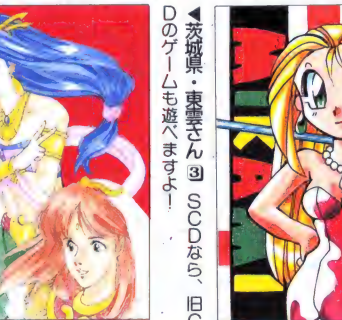
このコーナーにイラストが掲載された人には、もれなく賞金500円。さらに全員にランキングポイントが3Pずつ加算されます。さらに、今月の1番と、テーマイラストで1番の人には、いっきに10P加算されます！　ランキングポイントが20Pたまるごとに、本誌特製テレカをプレゼントしちゃいます!!（名前の後ろの数字は、現在までの累積ポイントです）

▲埼玉県・N.J.Rさん13 ぷよにも色の濃淡があったほうが、良かったかも。口元とか腰つきとか、みよ～に色っぽくてドキマギ…♡

▲東京都・霧海めらみさん6 ホワイトの使いかたが、個性的で良いです。それにしても、この2人のイラストっていっぱい来るんですよ～。

▲東京都・畝綱フミトさん7 個性的な色使いが目をひきました。いつも引っ込み思案な彼女だけに、こういうイラストは新鮮でいいですね。

▲栃木県・みやさとろさん20 清潔感あるタッチがいいですね。一服の清涼剤ってカンジ。ひざの本が、よく描き込まれていて、いいアクセントに。

▲広島県・タカアシさん9 渋いネタです。あの富山敬さんの声が忘れられません(涙) 最近STGの新作って少なくなったなァ…。

▲大阪府・天宮めぐるさん16 4月号のころと比べると、とっても上達しましたね～。新作の『VAMPIRE』が楽しみ♡

▲東京都・みやびあきらさん3 うわ～、絵のタッチがそっくり! 美少女ものにかぎらず、いろんなモチーフで投稿してみてくださいネ。

▲千葉県・焼酎貴族さん11 かっこいい! ゲームの奥底に流れるこの「暗いにおい」こそ、両作品の魅力なのだと思うの。いつ決着がつくのかな…。

▲愛知県・桜井ひでさん6 おすまし久美ちゃん。ブルーがとってもキレイ!

▲神奈川県・英蘭士さん3 ゲームは買えましたか? これからもよろしくね!

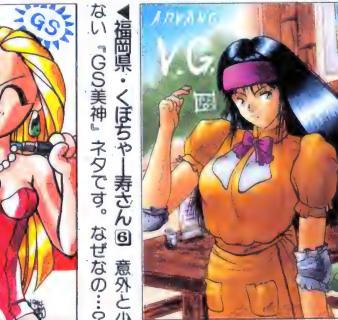
▲福岡県・くぼちゃー寿さん6 意外と少ない『GS美神』ネタです。なぜなの…?

▲茨城県・東雲さん3 SCDなら、旧CDのゲームも遊べますよ!

▲大阪府・時渉未知夜さん6 ヒップラインの細いミンクって新鮮だなァ(汗)

▲兵庫県・ビリー・カーンさん6 なんだか、日本男児な香りがしますね…。

▲愛知県・祈世姫さん7 続編のパワーアップに期待しましょう…。

▲宮城県・くれはさん6 『英伝I』のOVAがスゴイので、ファンは必見です(汗)

▲大阪府・ちょうせんにんじんさん3 コケシみたいな、かわいい舞ちゃんです♡

▲大阪府・奈月ゆうさん3 とっても優しい、良い表情をしたタムリンですね☆

『ときめきメモリアル』ファンは注目!

テーマイラスト大募集

絵の話をしようよ!

先月より始まりました新企画。毎月1つ、募集テーマを決めて、テーマにそったイラストを募集しちゃおう、という企画なのです。さて第2回のテーマは『ときめきメモリアル』です。編集部でも中毒者がおおぜい出たこのゲーム、ハマった人多いでしょ? みんなの自由なイメージで、思い入れたっぷりのイラストを描いてくださいね。あて先は、カラーチャンネル・テーマイラスト係。第2回のしめ切りは、8月20日(消印有効)です。なお第1回『誕生』のイラストは次号で発表します。

あて先です

〒101 東京都千代田区
神田神保町2－22－11
カンナビル
電撃PCエンジン編集部
カラーチャンネルS係

イラスト/白虎かなめ

夏の特大 読者プレゼント!

スペシャルハード!!

❶スピーカーシステム(3名)

❷AVセレクター(3名)

❸コードレスヘッドホン(3名)

❹マッドストーカーサイン色紙(2名)
提供:NEC HE

❺映画『ストII』Tシャツ(5名)
提供:カプコン

❻『ゼロヨンチャンプ』Tシャツ(5名)
提供:メディアリング

プレミアムポスター!!

❼映画『ストII』ポスター(5名)
提供:カプコン

❽『スーパーリアル麻雀PI・IIカスタム』ポスター
提供:ナグザット

ニューゲーム2連発!!

❾『ネオ・ネクタリス』(3名)
提供:ハドソン

❿『アドヴァンストV.G.』(3名)
提供:テイジイエル販売

応募方法

さてさて、毎月おなじみ読者に感謝の大プレゼント。じっくりページを見て、欲しいプレゼントが決まったら、147ページについているハガキに切手をはり、キミの欲しいプレゼントの番号(①〜⑩)と、アンケートへの答えを記入して、電撃PCエンジン編集部に送って下さい。しめ切りは8月29日(当日消印有効)です。厳正な抽選のうえ当選者を決定し、9月30日発売の11月号にてその当選者名を発表します。

＊雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

7月号当選者発表

❶『電子手帳』
片桐千晴(新潟県)
大西貴博(三重県)
波多野克行(福岡県)
佐藤味季子(福島県)
入沢昌広(新潟県)

❷電撃文庫『爆れつハンター〜』
福井正樹(東京都)
梅沢伸(埼玉県)
竹林俊則(神奈川県)

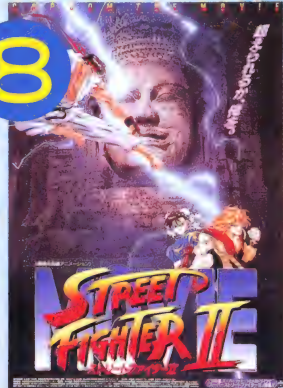
❸電撃コミックス『爆れつハンター〜』
前川大祐(石川県)
蟹江里奈(愛知県)
佐々木祐基(福井県)

❹『超英雄伝説ダイナスティックヒーロー』
毎熊洋一郎(長崎県)
宮本貴義(石川県)
青木研二(愛知県)

❺『ときめきメモリアル』
金子修(福岡県)

❻『ワールドヒーローズ2』
女部田利徳(宮城県)
輪千恵介(東京都)
目崎高志(埼玉県)

❼『モンスターメーカー』テレカ
岩間恵市(千葉県)
中山亮(長野県)
長岡智子(山口県)
河元靖幸(広島県)
谷本真隆(兵庫県)
辻尾寿彦(大阪府)
鈴木弘倫(静岡県)
則竹康司(愛知県)
藤本理恵子(新潟県)
中村早春(福岡県)

❼『天地を喰らう』声優サイン色紙
須永一(埼玉県)
竹林智宏(長崎県)

【次号予告】NEXT ISSUE

電撃PCエンジン

10月号は **8月30日発売**

イラスト／竹井正樹

依然大人気の『ときめきメモリアル』の隠しイベント完全公開!!

さらにPC－FX、プレイステーションの最新タイトルを多数発表予定。『誕生』は攻略編&OVAポスターでバッチリ。そしてエンジェルボイス最終回を椎名へきるさんが飾る！

※次号の内容は変更になる場合があります

GAME INDEX

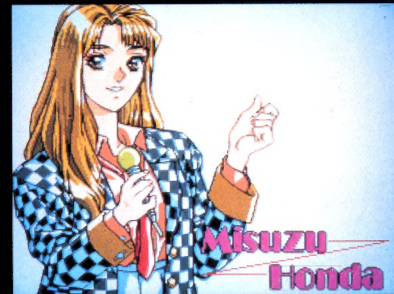
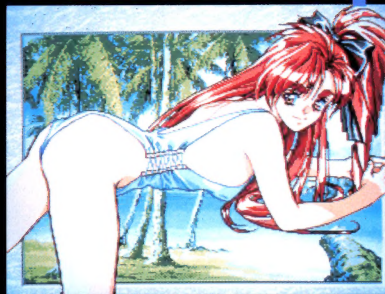
STAFF

〔Editor in Chief〕――渡部雅人
〔Senior Editor〕――松本剛
〔Managing Editor〕――渡邊由彦
〔Editors〕――北山のり子・高野希義・藤原保・横沢隆・寺岡利直・有永真仁・安藤誠・松崎啓太郎・三ツ木太平・山田美恵子・超音速・羽岡義晴(NONPOPS)・佐々木光昭
〔Writers〕――中村泰宏(&C.H.I.)・川ロー・本内新太郎・佐藤裕志・森田慶子・清水拓・山本裕司・長野真教・佐藤光伸・窪園雄一・金子剛也・小西晃治・岸岡治樹・宮脇育子・城イドム・長谷川雅宏
〔Assistant〕――宮田公彦
〔Photographers〕――林久平・倉部和彦・林克典・中村英良・舟喜力・SAM・ENTANIA
〔Designers〕――SIMPLY・今野享子・斎藤和代・小出高義・風間芳子・グァバモリオカ・小松崎祐子・上野薫・野口敏治・クスコムーチョ・STUDIO TOYS・羽沢組・大曽根晶子

月刊電撃PCエンジン 9月号

1994年9月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第9号通巻23号

■発行人 佐藤辰男 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話（編集）03-5276-2437（広告）03-5276-2435
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所 共同印刷

誕★生
Debut
松
あそべや親のない
かれはゆき
ィション
Yuka
Kogure
Ling
Lei
ヤマ
ゲーム
COAST
STOP
努力きすれば
「チリも積もれば○○となる」
今日はエア
SUPER CD·ROM² SYSTEM
ARCADE CD·ROM² 対応

NEC
The Eternal Recurrence
妖魔、三たび人間界に侵攻す!!
妖魔三将軍最後の一人「ゾム・ディザエ」率いる軍勢が、人間界へ侵攻。
その強大な力の前にファーランド城は一夜にして陥落する……。
妖魔軍を阻止せんがため、戦神デュエルの血を引く戦士「ラトク・カート」は
最強の剣「サーク・ソード」を携え、今また旅立つ。
妖魔の本拠地「暗黒大陸」には一体何が待ちうけているのか?
そして、謎の行動をとる「夜叉騎士と嵐の傭兵団」の正体とは?
パソコンのヒットシリーズ第三弾にして、すべての謎が明らかになる完結編、いよいよ登場!!
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
サークIII
PCエンジン スーパーCD·ROM²ソフト アクションRPG
9月発売予定／希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd. ©1993 MICRO CABIN CORP.
たのしさいっぱい、超うれしい
PCエンジン サマーフェスティバル IN東京
8月9日〜10日
夏休みはサンシャインへ全員集合!!
超未来体験マシン
FXも君を待っている.!!
■会 期:8/9(火)·10(水) 10:00〜18:00 ■会 場:池袋サンシャイン コンベンションセンター 展示ホールD(文化会館2F) ■入場料:無料
先着500名様に「特製PC-FXキーホルダー」をプレゼント(9日·10日共)
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)
うれしい29,800円。
うれしい6ボタンパッド。
好評発売中!!
PC Engine DUO-RX
CD-ROMゲームマシン
標準価格29,800円(税別)
T1006397090685
©Media Works 1994 印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06397-9